

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE

SAMIA LORENA MORAIS DA FONSECA

DO COTIDIANO AO ARTIFÍCIO:  
Estratégias para produção de emoção em filmes da nova geração do cinema de  
horror nacional

São Cristóvão  
2017

SAMIA LORENA MORAIS DA FONSECA

DO COTIDIANO AO ARTIFÍCIO:  
Estratégias para produção de emoção em filmes da nova geração do cinema de  
horror nacional

Dissertação apresentada como requisito parcial à  
obtenção do grau de Mestre em Comunicação do  
Curso de Pós-Graduação em Comunicação da  
Universidade Federal de Sergipe

Orientação: Profª Drª Greice Schneider

São Cristóvão  
2017

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

F673c Fonseca, Samia Lorena Morais da  
Do cotidiano ao artifício: estratégias para produção de emoção  
em filmes da nova geração do cinema de horror nacional / Samia  
Lorena Morais da Fonseca ; orientador Greice Schneider. - São  
Cristóvão, 2017.  
110 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade  
Federal de Sergipe, 2017.

1. Cinema brasileiro. 2. Poética. 3. Filmes de terror.  
4. Linguagem e emoções I. Schneider, Greice, orient. II. Título.

CDU 659.3:791(81)

SAMIA LORENA MORAIS DA FONSECA

DO COTIDIANO AO ARTIFÍCIO:  
Estratégias para produção de emoção em filmes da nova geração do cinema de  
horror nacional

Dissertação apresentada como requisito parcial à  
obtenção do grau de Mestre em Comunicação do  
Curso de Pós-Graduação em Comunicação da  
Universidade Federal de Sergipe

Aprovada em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

---

Orientadora Profª Drª Greice Shneider

---

Profª Drª Tatiana Guenaga Aneas

---

Profª Drª Elza Ferreira Santos

Para minha família.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por abençoar a produção deste trabalho,

À Profª Drª Greice Shneider, por sua orientação sempre paciente e enriquecedora,

À Profª Drª Tatiana Aneas, Profª Drª Elza Ferreira e a Profª Drª Lilian França, por acreditarem e colaborarem com a realização desta pesquisa,

Aos professores e colegas do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe,

Aos meus amigos, em especial Joselito dos Santos, por acreditar que eu posso ir além,

À minha família, em especial Cristina Morais (minha mãe), pelo imenso amor que me dedica e,

À Fapitec, que subsidiou esta pesquisa.

## RESUMO

Este texto dedica-se ao estudo da produção de afetos no novo cinema brasileiro de horror pós anos 2000, em especial à relação existente entre a expressão emocional de seus personagens e a reação da apreciação dos efeitos programados no texto fílmico, através de um processo de artificialização do cotidiano através do uso deliberado de convenções do gênero horror. A pesquisa tem como pressuposto uma perspectiva cognitivista, desenvolvida para o cinema a partir dos anos 90, e baseia-se na perspectiva teórico-metodológica da Poética do filme, que entende uma obra cinematográfica como uma composição expressiva em busca de causar efeitos no espectador, percebendo a apreciação como uma experiência subjetiva em três dimensões: cognitiva, sensorial e emocional. A junção das abordagens teórica e metodológica resultou na execução de exercícios de análises fílmicas e na observação da programação emocional elaborada nas obras cinematográficas do horror brasileiro. Foram analisados quatro filmes do gênero horror, sendo um longa-metragem e três curtas-metragens: *Quando eu era vivo* (2014), *Vinil Verde* (2004), *O Duplo* (2012) e *Estátua* (2014). As análises permitiram identificar certa padronização de procedimentos estratégicos do cinema brasileiro de horror em sua função de convocar emoções.

**Palavras-chave:** Cinema, Emoção, Horror, Poética, Cognitivismos.

## **ABSTRACT**

The following dissertation is devoted to the new horror movies produced in Brazil after 2000's. Special attention will be given to their affective dimension, focusing on the relation between the emotional expression of its characters and the spectators reaction. Among typical strategies programmed in these films, we find a distinct process of artificialization of daily life, through the deliberate use of conventions proper to the horror genre. The films will be approached through a cognitive perspective, developed in film studies from the 90s. In order to analyze each film, we will depart from the methodological perspective of the Film Poetics, according to which a cinematographic work is an expressive composition that causes effects in the spectator. Four films were analyzed, (one feature film and three short films): Quando eu era vivo (2014), Vinil Verde (2004), O Duplo (2012) and Estátua (2014).

**Keywords: Cinema, Emotion, Horror, Poetic, Cognitivism.**



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
□ Sobre o corpus.....	13
□ Quanto à estrutura da dissertação .....	15
1.0 AS ESTRATÉGIAS PARA CONVOCAR EMOÇÃO NO CINEMA .....	16
1.1 O que é emoção? .....	16
1.2 Abordagem cognitivista da emoção fílmica.....	20
1.2.1 O filme como uma máquina de produzir emoção .....	23
1.3 Emoção no cinema de horror .....	35
1.3.1 O horror e suas emoções .....	35
1.3.2 - A estrutura do horror ou o monstro.....	41
1.3.3 A relação do espectador com a emoção e o cinema de horror.....	42
2 O CINEMA DE HORROR – UMA HISTÓRIA DE EMOÇÃO.....	46
2.1 O gênero cinematográfico como uma categoria de interesse do espectador.....	46
2.2 Breve relato sobre as histórias e emoções do horror no cinema mundial ..	50
2.2.1 O horror no Brasil – a busca pelo medo no cinema nacional.....	55
2.2.2 A nova geração do horror brasileiro.....	60
3 METODOLOGIA E ANÁLISE.....	63
3.1 A Poética do Filme .....	63
3.2 – Análises fílmicas: um exercício de interpretação poética .....	67
3.2.1 Quando eu era vivo .....	68
3.2.2 Vinil Verde .....	75
3.2.3 O Duplo .....	82
3.2.4 Estátua .....	90
Considerações Finais .....	98
REFERÊNCIAS .....	104
APÊNDICE A - Ficha Técnica.....	110

## INTRODUÇÃO

O cinema brasileiro tornou-se historicamente reconhecido pelo grande público através dos filmes com caráter social, repletos de paisagens áridas do Cinema Novo e dos filmes caricaturais que buscavam alegrar seus espectadores como as chanchadas e as comédias atuais. Ao tratarmos de nossa cinematografia, pouco falamos dos gêneros diferentes destes.

Dentre os gêneros, o horror é um dos menos estudados em relação às produções nacionais, ainda que possua um grande número de filmes brasileiros realizados sob a ótica de suas convenções. Os filmes mais famosos são os produzidos por José Mojica Marins – Zé do Caixão. No entanto, desde os anos 2000, este gênero se mostrou um campo ainda mais propício de produções. Diretores como Marco Dutra, Gabriela Amaral Almeida, Juliana Rojas, Kleber Mendonça Filho e outros vêm utilizando o horror como uma proposta de explorar a realidade e o imaginário de nossa sociedade de classe média de forma diferenciada a das produções anteriores, em filmes como: *Quando eu era vivo* (2014), *Estátua* (2014), *O Duplo* (2012), *Vinil Verde* (2004), *Aquarius* (2016), entre outros; programando-os para afetar as emoções dos espectadores a partir de estratégias de produção determinadas a causar efeitos como medo, isolamento, curiosidade e tensão. Tais obras trabalham com pelo menos dois eixos de produção afetiva: as emoções convencionadas ao gênero e as emoções determinadas pelas temáticas sociais. O espectador é guiado por histórias que tratam de um cotidiano exagerado, através de uma artificialidade que busca amplificar as sensações produzidas pelos filmes.

É comum, ao escolhermos assistir algum filme de horror, temos em mente uma ideia previamente estabelecida – a de que iremos sentir medo diante da narrativa que nos é apresentada. O foco das obras produzidas a partir dos anos 2000 no Brasil, porém, não é necessariamente causar medo de forma direta em seus espectadores, mas sim, provocar uma tensão progressiva que pode atingir a emoção do medo a qualquer momento da trama, ou mesmo jamais atingi-la.

Tendo em vista a identificação de uma nova construção estratégica utilizada na produção desses filmes de horror mais recentes, vislumbramos efetuar análises,

a partir de uma perspectiva poética<sup>1</sup>, observaremos como quatro filmes de horror produzidos pelos diretores citados programam a recepção emocional de seus espectadores. Seguindo esta concepção, encaramos a possibilidade de estudo das emoções suscitadas na ficção como uma proposta de realizar uma investigação científica de filmes a partir de uma filosofia e psicologia da arte e da mente. Para tanto, é importante que façamos uma abordagem sistemática de nosso tema – a emoção convocada por quatro filmes recentes do gênero horror produzidos no Brasil - buscando entender as emoções que este gênero convoca e averiguando, a partir de exercícios de interpretação poética de filmes, de que modo esses filmes se unem em uma nova geração de obras do horror nacional.

O objetivo desta dissertação é analisar como os filmes da nova geração do cinema de horror brasileiro convocam emoção em seus espectadores. Para realizarmos esta pesquisa, partimos de perguntas mais gerais: como um filme pode nos provocar emoções? De que forma os filmes do gênero horror são formatados para afetar seus espectadores? Quais as estratégias de produção emocional utilizadas pelo cinema de horror brasileiro? Para respondê-las, é importante que antes façamos uma explicação breve especificando de que emoções e gêneros desejamos tratar, uma vez que os termos já estão impregnados em nossa linguagem corrente. O horror de que se busca tratar aqui é aquele relacionado à leitura das artes narrativas, o que Carroll (1990) chama de *horror arte* e o diferencia do horror natural. Este último nos provoca medo de coisas reais, como a iminência de um acidente ou a possibilidade da arma de um assaltante nos ferir gravemente. Já o *horror arte* é aquele que nos causa medo, programado por um texto narrativo através de seus personagens, monstros ou recursos estilísticos.

É importante esclarecermos também o que aqui classificamos como filmes de horror, já que existe mais de uma denominação para o gênero propriamente dito. As

---

<sup>1</sup> O exercício de interpretação poética em narrativas não é algo inovador. Este tipo de análise começou a ser feita pelo filósofo Aristóteles. Em seus escritos, ele afirma que o objetivo da sua Poética é “entender a poesia em geral e as suas diferentes espécies; investigar o que é o efeito próprio de cada uma delas. A construção de uma fábula, ou plano, é essencial para um bom poema; o que é? como é formado cada espécie?” (ARISTÓTELES, 350 a.C. p. 1). Neste texto, o autor formulou as regras para o entendimento da produção artística da poesia, nos oferecendo uma explicação abrangente sobre a tragédia em termos do efeito que é suposto causar - a catarse<sup>1</sup> de compaixão em relação aos seus respectivos elementos. Aristóteles isola os elementos relevantes da trama na tragédia, isto é, ele nos faz prestar atenção em como eles são projetados para causar uma resposta emocional, com a qual possa se identificar um possível apreciador do gênero.

narrativas são chamadas de horror ou terror. A primeira diferença entre as duas categorizações é a origem dos termos: horror vem de *horrere* – causar arrepios, sentimento de medo – e terror vêm de *terrore* – causar aversão<sup>2</sup>. A segunda diferença entre as nomenclaturas encontra-se na análise dos efeitos causados pelos recursos estilísticos utilizados em suas produções. Bloom (2000) relata que são três os possíveis efeitos causados por tais recursos: medo, tensão e repulsa ou aversão.

Para o autor, o medo é provocado por histórias construídas de forma mais sutil, trabalhando com as crenças do espectador, e que são classificadas por ele como sendo de terror; a tensão é provocada por histórias que misturam situações de sutileza e situações reais, o que transmite ao espectador uma reação amena chamado de horror; a aversão por sua vez, é causada por histórias que causem choque, com cenas fortes e exposição excessiva. Bloom (2000) afirma que quaisquer dos tipos de histórias podem impulsionar reflexões em seus públicos. Apesar da divisão de efeitos, um único filme é capaz de afetar o apreciador dessas três maneiras no decorrer da narrativa.

Para facilitar a compreensão, elaboramos um quadro explicativo que resume as diferenças entre as classificações do gênero.

**Tabela 1: Diferença entre horror e terror**

<b>Horror</b>	<b>Terror</b>
<b>Cenas de rotina, cotidianas</b>	<b>Cenas do sobrenatural, crenças</b>
<b>Aspecto violento</b>	<b>Violência implícita</b>
<b>Causa tensão</b>	<b>Causa medo e repulsa</b>

Os filmes analisados neste texto – *Quando eu era vivo* (2014), *Vinil Verde* (2004), *O Duplo* (2012) e *Estátua* (2014) – apresentam características das duas denominações. Entretanto, como será percebido no capítulo de análises, o principal efeito provocado por essas narrativas é a tensão, a iminência constante do medo que pode ou não vir à baila. Optamos por chamar as obras em questão de filmes

---

<sup>2</sup> Informações retiradas do dicionário HOUAISS, 2004.

pertencentes ao gênero horror. Sendo assim, por uma questão de coerência dissertativa, utilizaremos o mesmo termo durante todo o texto.

A realização desta pesquisa torna-se viável quando nos ligamos a um referencial teórico para nortear as respostas de perguntas que fizemos, sendo assim, nos apropriamos da abordagem cognitivista - corrente que estuda como o ser humano processa as informações e emoções recebidas por determinados objetos – como os filmes, por exemplo. Autores como Noel Carroll (1990), Greg Smith (2006), Murray Smith (2004) observam um objeto a partir de suas características e de como somos afetados por elas. No caso do cinema de horror, por exemplo, se sentimos medo de um monstro, ele se torna o objeto de estudo, e será analisado a partir das estratégias de produção dessa emoção. Ou seja, a emoção é observada a partir das partes do objeto que a gera. O que angariamos nas contribuições cognitivistas são formulações de como um espectador pode ler um filme a partir da maneira como este foi construído. No entanto, embora tenhamos reunido aqui vários conceitos de referências cognitivistas – tais como: o engajamento, a identificação, a empatia, a simpatia, entre outros -, essa abordagem não se formula como uma teoria fechada das emoções fílmicas, muito ao contrário. Perceberemos ao longo do texto que cada autor classifica e explica as emoções fílmicas à sua maneira.

A perspectiva cognitivista não abrange questões pertinentes à história, críticas ou teóricas tão caras ao cinema, como também não possui um grupo teórico uniforme de pesquisadores, mas relacionam claramente e centralmente as emoções, as relacionando aos gêneros como Noel Carroll (1990, 1999, 2008), tratando das emoções como uma forma de extrair sentimentos do espectador em relação a obra como Ed Tan (1996), entendem o filme como uma orientação a experiência emocional a ser sentida pelo apreciador como Grodal (1999) e Smith (2004), entre outros exemplos. O objetivo desses autores é, ao invés de mostrar uma nova abordagem para o entendimento da emoção no cinema, fornecer uma nova maneira de falar em afeto.

### • Sobre o corpus

O horror, conforme sugeriu Noel Carroll (1990), tipicamente produz emoções sincrônicas em alguns personagens e espectadores de seus filmes<sup>3</sup> - sensações intensas e geralmente desagradáveis, como a emoção do medo, tensão e da aversão por seus monstros, são replicadas tanto no público quanto nos outros personagens da trama. O cinema brasileiro, em sua longa história, foi construído muito fortemente com base na historicidade dos cinemas europeu e norte-americano, com um caráter factual e evolucionista (BERNARDET, 1979) sem muito espaço para valorização do gênero horror. Nossos filmes buscavam apresentar uma identidade cultural e coletiva da nação brasileira, em uma constante tentativa de auto-afirmação. O gênero do horror manteve essa tradição por muitos anos, através de produções que enfatizavam as crenças e mitos nacionais como mula sem cabeça e saci, por exemplo, construindo uma história similar aos caminhos percorridos por outros gêneros no país com pouco ou nenhum estudo acadêmico sobre como estes filmes eram construídos para nos afetar emocionalmente. É justamente para preencher essa lacuna que tentaremos explorar essa faceta afetiva das obras do horror nacional, em especial daquele realizado nos últimos 15 anos.

Apesar de possuímos uma vasta cinematografia de horror, quando falamos no gênero em âmbito nacional, muito provavelmente, pensaremos de imediato em Zé do Caixão, personagem criado por José Mojica Marins na década de 1960 e que fez um grande sucesso nas mais variadas mídias desde então. Pouco se comenta, no entanto, sobre esta diversidade cinematográfica existente no país. Apesar da existência de obras precursoras e sucessoras às de Mojica, ainda encontramos no Brasil uma supervalorização de filmes estrangeiros, e o gênero do horror não foge a esta máxima.

Nossa abordagem, no entanto, não se concentra no trato histórico do cinema de horror brasileiro<sup>4</sup>, mas na análise da produção de afetos que caracteriza determinado conjunto de filmes mais recentes do gênero. A partir de um panorama

---

<sup>3</sup> Carroll nos relata que “nossas respostas devem, idealmente, correr paralelas às dos personagens. Nossas respostas devem convergir (mas não duplicar exatamente) com as dos personagens; como os personagens, julgamos o monstro como um tipo de ser horripilante (embora, ao contrário dos personagens, não acreditemos na existência dele)” (1990, p. 34).

<sup>4</sup> Trabalho realizado por Cánepa (2008).

histórico sobre as diversas fases do gênero no país, percebemos que as convenções do horror, a partir da retomada, começaram a ser exploradas de uma maneira diferente por um número significativo de jovens cineastas.

Observando a filmografia do gênero horror produzida no Brasil e identificando suas diversas fases<sup>5</sup>, notamos uma recente retomada de temáticas abordadas por volta dos anos 1970/1980 – duplos amaldiçoados, crenças religiosas, morte e violência -, o que Cánepa (2008) classificou como o *horror clássico*, mas não só isso, notamos também uma busca por abordar situações cotidianas a partir da artificialidade, o que é ordinário sendo visto sob um olhar do extraordinário. Os diretores dos anos 2000, como Marco Dutra e Juliana Rojas, por exemplo, parecem trabalhar essas abordagens, utilizando recursos estilísticos clássicos do horror – *close-up*, iluminação sombria, misticismo etc – em produções inspiradas no cinema hollywoodiano, mas compostos em estilos próprios, sem a necessidade de auto-afirmação de uma cultura nacional tão presente em determinada fase da história do cinema brasileiro, como o Cinema Novo e as Chanchadas. No entanto, esses diretores não recontaram ou reproduziram as mesmas histórias dos anos anteriores – suas obras buscam expor a vivência de nossa sociedade de classe média, tocando em aspectos reais e fantásticos de nossos cotidianos, utilizando para isso as convenções estilísticas e afetivas do horror.

Dentre os vários filmes produzidos pelos diretores dessa época, selecionamos um longa-metragem – *Quando eu era vivo*, dirigido por Marco Dutra - e três curtas-metragens – *O Duplo*, dirigido por Juliana Rojas, *Estátua*, dirigido por Gabriela Amaral Almeida e *Vinil verde*, dirigido por Kleber Mendonça Filho - como objetos dessa fase de produção cinematográfica. A escolha deve-se ao fato de que esses filmes adotam estratégias de produção de efeitos emocionais bastante similares, nos permitindo vislumbrar um padrão entre seus respectivos procedimentos – uso da artificialidade como instrumento de produção de certa estranheza ao cotidiano ilustrado - além de possuírem em comum histórias horríficas de protagonistas da classe média vivenciando situações estranhas ao mundo real, mas coerentes dentro do mundo fictício do horror. Esses personagens nos são apresentados gradativamente no decorrer das narrativas, em cenas de um

---

<sup>5</sup> Essa observação foi feita através da leitura da tese de doutorado de Cánepa (2008), que faz uma abordagem histórica do cinema de horror brasileiro.

cotidiano que poderia bem ser o nosso, ou ao menos próximo ao nosso, presos em ambientes fechados como apartamentos e escolas repletos de conflitos e emoção.

- **Quanto à estrutura da dissertação**

Este texto divide-se em três partes fundamentalmente. O primeiro capítulo é dedicado aos estudos das emoções fílmicas, descrevendo as abordagens existentes sobre emoção e, em especial, o tratamento cognitivista que elas recebem no cinema. O capítulo dois é dedicado ao entendimento do horror cinematográfico, com ênfase na programação emocional do cinema de horror brasileiro, que transcende a filmografia do diretor José Mojica Marins. A terceira parte do texto trata das análises fílmicas, entretanto, dentro deste espaço, reservamos algumas páginas para explicar o procedimento metodológico que utilizamos para analisar os filmes – a Poética do Filme -, na qual abordamos os procedimentos analíticos organizados por Wilson Gomes (1996, 2004a e 2004b) para a realização de uma análise poética e cognitivista de obras cinematográficas, aliada ao conceito de leitor modelo elaborado por Umberto Eco (1997), no intuito de uma melhor avaliação de tais obras sob a perspectiva das emoções que elas convocam. Em seguida, nos dedicamos às análises fílmicas, em um trabalho de interpretação realizado de forma estruturada mediante apresentação dos conceitos e procedimentos metodológicos já elencados.



## 1.0 AS ESTRATÉGIAS PARA CONVOCAR EMOÇÃO NO CINEMA

O cinema é um meio bastante eficaz para convocar emoção. Isso só é possível, no entanto, se o filme estabelecer com o espectador um pacto de leitura em que a obra é construída a partir de estratégias que causem determinados efeitos em sua apreciação e o espectador permita-se ser afetado por tais estratégias, reagindo a elas com a expressão de suas emoções. Neste sentido, são várias as formas de definir a interpretação de uma narrativa fílmica e que nos leva a perceber o processo de construção dessas tramas.

Neste capítulo, trataremos das emoções humanas sentidas a partir da experiência fílmica. A abordagem do aspecto emocional das narrativas cinematográficas, entretanto, não pode ser feita sem uma visita ao conceito de emoção, tão caro a diferentes campos do conhecimento como filosofia, biologia, psicologia, entre outros. Temos em vista, no entanto, que o cognitivismo<sup>6</sup> é a ciência que aqui nos ajudará a entender a construção emocional programada em uma obra do cinema – a leitura poética - no intuito de analisarmos as estratégias de convocação de emoções proposta nos filmes. O primeiro passo é entender o que é emoção através de um breve passeio no trato dessa temática. Esse percurso terá como base a revisão de literatura feita por Zagalo (2010).

### 1.1 O que é emoção?

*Emotio*, do latim, emoção, é basicamente uma alteração intensa e passageira do ânimo. O estudo da emoção convocada por narrativas fílmicas – pelo que percebemos em nossa pesquisa - até pouco tempo não havia recebido a atenção necessária, mas o tema da emoção, de modo geral, já vem sendo pesquisado há bastante tempo. Assim, como vários campos do conhecimento humano se apropriaram de alguma faceta da emoção e buscaram conceituá-la à sua maneira, é pertinente fazermos uma rápida incursão por algumas destas abordagens. Apesar de um dos primeiros autores a se dedicar ao estudo das

---

<sup>6</sup> Área da psicologia que se dedica ao estudo de como o ser humano percebe, processa, guarda e utiliza informações (BAARS, 1986).

emoções ter sido Darwin<sup>7</sup>, que apresenta uma perspectiva biológica do estudo da emoção, antes descartada por considerar-se subjetiva demais para ser analisada em laboratórios, é mais adequado aqui abordar os estudos que de alguma forma se relacionam com nossa temática – emoções narrativas – como a filosofia e a psicologia. A filosofia clássica buscou apreciar o estudo da vertente estética da emoção, permitindo-nos encontrar referência principalmente no filósofo grego Aristóteles<sup>8</sup>. Suas considerações diziam que, na poesia – uma forma de expressão narrativa -, havia não apenas um possível campo de investigação, mas também uma maneira de expor emoções por meio da catarse<sup>9</sup>.

A tragédia é a imitação de uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que, suscitando o terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções (ARISTÓTELES, 350 aC, p. 8).

*Poietikes* é a palavra grega que designa fazer, transformar, elaborar. É também a palavra utilizada por Aristóteles para falar das ciências poéticas, que tratam do fazer artístico, da produção das artes poéticas. No tratado *Arte Poética*, Aristóteles ocupa-se da produção poética, suas várias espécies e suas finalidades, definindo os tipos de poesia – tragédia e comédia - com base nos efeitos emocionais que elas devem provocar no receptor, que seriam comoção, horror e alegria. O filósofo considera, primordialmente, as artes miméticas, mas não se limita a qualquer imitação, e sim as imitações das ações humanas. Para Aristóteles, o poeta deve ser mais fabulador (causar emoção) que versificador (técnico); porque ele é poeta pela *mímesis* e porque imita ações humanas. Ele diz que “a tendência para a imitação é instintiva no homem, desde a infância. Neste ponto distinguem-se os humanos de todos os outros seres vivos: por sua aptidão muito desenvolvida para a imitação. Pela imitação adquirimos nossos primeiros

<sup>7</sup> Segundo o autor, “as principais atitudes expressivas demonstradas pelo homem e pelos animais inferiores são hoje inatas ou herdadas – isto é, não foram aprendidas pelo indivíduo” (DARWIN, 1872 *apud* LEDOUX, 1998, p. 99). Para as ciências biológicas, o estudo da emoção é basicamente o estudo do cérebro, já que é este o órgão responsável pelo que sentimos. Surgiu assim a divisão desse órgão em triúnico, ou seja, o cérebro é dividido em três partes – Reptiliano, Límbico e Neocórtex.

<sup>8</sup> Platão, também considerado um pilar da filosofia clássica, entende a emoção como uma funcionalidade humana patológica, defendendo a ideia de que a comunicação deve isentar-se da emoção para ser válida.

<sup>9</sup> Termo que designa o estado psíquico de liberação ou superação do ser humano em relação a algum trauma ou emoção.

conhecimentos, e nela todos experimentamos prazer” (ARISTÓTELES, 350 aC, p. 4). Aristóteles classifica diferentes gêneros poéticos. A priori, o filósofo relatou que “o gênero poético se dividiu em diferentes espécies, consoante o caráter moral de cada sujeito imitador” (ARISTÓTELES, 350 aC, p. 5), ou seja, o autor da obra poética determina a espécie de sua criação e assim orienta seu público na escolha do que deseja ou não consumir, ou seja, os gêneros se tornam categorias de interesse emocional para o apreciador. Numa perspectiva psicológica, uma das primeiras abordagens acadêmicas da emoção surgiu em 1884, considerada hoje como a primeira Teoria – Teoria James Lange – que entende a emoção como uma reação aos estímulos externos (JAMES, 1884). De acordo com esta abordagem, hoje vista como uma perspectiva experimental de estudo, um indivíduo recebe um estímulo que provoca sua percepção, o corpo reage fisiologicamente a esta percepção e sente a emoção. Para exemplificarmos, podemos dizer que um filme de horror (estímulo) sendo assistido por um sujeito lhe provoca tensão (percepção), seu corpo reage fisiologicamente ativando suas estruturas biológicas e lhe causando medo. É só após a ativação de suas estruturas fisiológicas que o sujeito sente medo como emoção. Anos mais tarde, na década de 1920, essa teoria foi contestada pela Teoria de Cannon-Bard, segundo a qual um estímulo, como um filme do gênero horror, por exemplo, afeta o sujeito fisiologicamente ao mesmo tempo em que experimenta a emoção (CANNON, 1927).

A abordagem cognitivista passou a se preocupar com o estudo da emoção apenas nos anos 1930, com a Teoria de Schachter-Singer, segundo a qual o indivíduo que recebe um estímulo deve interpretá-lo cognitivamente e só depois disso poderá expressar e classificar a emoção que está sentindo. É neste contexto que Damásio (1994) coloca em cheque a dualidade existente entre razão e emoção, e com isso surgem os vários estudos cognitivistas dos anos 1990 nas mais variadas áreas. As emoções passam a ser vistas como mudanças inconscientes no estado do corpo e como reações às situações que o ser humano se expõe. Em suma, “as emoções são um meio natural de avaliar o ambiente que nos rodeia e reagir de forma avaliativa” (DAMASIO, 2003, p. 71).

Neste contexto em que sentimos emoção a partir da interpretação cognitiva que fazemos do estímulo, é importante ressaltar a diferença que Damásio (1999) faz entre emoção, sentimento e consciência. Para ele, a emoção é uma representação externa do nosso corpo, portanto, visível, o sentimento ocorre em

um plano interno através da experiência mental e particular de uma emoção. Por sua vez, o nível da consciência ocorre quando nos apercebemos do sentimento, podendo defini-lo. A psicologia cognitiva observa a emoção a partir de duas perspectivas: dimensional, que trata do como um estímulo provoca emoção, e categórica, que trata do como o indivíduo reage ao estímulo (FRIJDA, 1996). Voltando-nos para um de nossos problemas de pesquisa – verificar como os filmes convocam emoções do espectador - entendemos que aqui analisamos, em prioridade, a primeira perspectiva. Por isso, torna-se importante conhecer quais tipos de emoção uma narrativa cinematográfica atuando como estímulo é capaz de provocar. Ekman (1982) classifica seis tipos de emoções básicas: cólera, desgosto, medo, alegria, tristeza e surpresa; Damásio (1999) acrescenta que existem ainda as emoções sociais e as de fundo, que são a junção de várias emoções. O acontecimento é, portanto, quem define o tipo e a intensidade de nossas emoções, que por consequência determinam a capacidade de memorização do fato ocorrido. Entendemos dessa forma, que a emoção, do ponto de vista do cognitivismo, é uma experiência de avaliação dos acontecimentos narrados e é nesse sentido que Bradley (2001) relata que as emoções induzidas orientam a percepção, aumentam a seletividade da atenção e ajudam a determinar o conteúdo da memória, motivam, organizam e sustentam os comportamentos. O efeito dessas emoções induzidas podem ser positivos ou negativos. Sendo positivos “tendem a promover a exploração e o gozo de novas ideias e possibilidades – especialmente em situações de prazer ou ‘seguras’. Elas aumentam a flexibilidade e podem facilitar a resolução criativa de problemas” (ISEN, 2000, p. 431-432). Sendo negativos, especialmente quando acompanhadas de grande excitação, parecem conduzir a um processamento mais focado e concentrado – processamento profundo. Nos casos extremos, este tipo de processamento conduz à “visão em túnel” do estresse (NORMAN et al, 2003).

Não encontramos até então um consenso sobre o estudo das emoções básicas. A questão levantada, no entanto, não é sobre a existência dessas emoções, mas sim sobre quais emoções verdadeiramente se enquadram nessa classificação.

Para vários teóricos contemporâneos, a ideia de que existe um pequeno conjunto de emoções básicas é central em suas teorias (e.g., Izard, 1977; Oatley & Johnson-Laird, 1987; Plutchik, 1962, 1980; Tomkins, 1962, 1963, 1984). Ainda que eles e muitos outros, entretanto,

compartilhem a visão de que algumas emoções são básicas, existe pouco acordo sobre quantas emoções são básicas, quais emoções são básicas, e porque elas são básicas. (ORTONY & TURNER, 1990, p. 315)<sup>10</sup>

Essa dificuldade na classificação das emoções se dá por dois grandes motivos: nomenclaturas distintas e as variadas bases teóricas que cada pesquisador faz uso em seus estudos: “parte do problema reside na dificuldade de sabermos o que conta como evidência de que diferentes teóricos estão se referindo à mesma emoção quando eles usam termos diferentes” (ORTONY & TURNER, 1990, p. 316)<sup>11</sup>. A busca pela definição de emoção varia muito de acordo com a época, com cada área de estudo, ou mesmo cada pesquisador. A dificuldade dessa definição vai além da complexidade da emoção, esbarra no fato de ser uma funcionalidade humana que extravasa para vários campos do conhecimento, sendo difícil eleger um único conceito que generalize todas as abordagens. Com base no problema proposto nesta pesquisa, consideramos viável analisarmos com maior especificidade a perspectiva cognitivista, já que nosso objetivo aqui é o de nos ocuparmos das emoções nas narrativas cinematográficas, tema que alguns autores dessa abordagem trouxeram à luz dos estudos fílmicos.

## 1.2 Abordagem cognitivista da emoção fílmica

Ao direcionarmos nosso olhar para as emoções convocadas por narrativas fílmicas, nos guiaremos pelos estudos interdisciplinares executados por autores da psicologia cognitivista, especialmente suas contribuições na área de cinema, protagonizadas pelo trabalho de David Bordwell (1989, 2008). A principal característica é a ênfase dos aspectos racionais da mente humana, dando destaque às investigações relacionadas à percepção do leitor ideal. A intenção é compreender o funcionamento dos processos mentais envolvidos no ato da apreciação –

---

<sup>10</sup> For several contemporary theorists, the idea that there exists a small set of basic emotions is central to their theories (e.g., Izard, 1977; Oatley & Johnson-Laird, 1987; Plutchik, 1962, 1980; Tomkins, 1962, 1963, 1984). Yet, although they and many others share the view that some emotions are basic, there is little agreement about how many emotions are basic, which emotions are basic, and why they are basic.” (Ortony & Turner, 1990, p. 315).

<sup>11</sup> “Part of the problem lies in the difficulty of knowing what could count as evidence that different theorists are referring to the same emotion when they use different terms.” (Ortony & Turner, 1990, p. 316)

“reconhecimento e identificação, interpretações, juízos e imaginações” (BORDWELL, 1989, p. 13).

A natureza fortemente interpretativa apresentada pelos Estudos Fílmicos é a característica que, segundo Bordwell (1989), associa cognitivismo ao cinema, aliada ao construtivismo<sup>12</sup> do processo interpretativo do espectador explorado nessa abordagem. Nesse sentido, Bordwell (1989) afirma que “a atividade perceptiva e cognitiva vai além da informação transmitida” (1989, p. 18), ou seja, a própria emoção evocada na apreciação se dá a partir da construção de processos cognitivos da interpretação humana.

A abordagem cognitivista se apresenta como uma reação às perspectivas psicanalíticas das teorias cinematográficas. “A psicanálise, juntamente com o Marxismo e mais tarde misturada com várias perspectivas políticas e radicais, vinha dominando a teorização cinematográfica ao longo das duas décadas anteriores” (CARROLL, 1996, p.61). Enquanto a psicanálise entende o cinema a partir do estudo do inconsciente, o cognitivismo o observa a partir de sua programação de efeitos, analisando a composição estratégica de seus recursos fílmicos, as quais surtiram efeito no ato de apreciação<sup>13</sup>. Os cognitivistas “defendem que a forma dialética de teorizar é mais eficaz no sentido que quantas mais teorias se puderem cruzar e comparar, mais probabilidade existe de se encontrar uma resposta satisfatória” (SANTOS, 2011, p. 63).

É possível dizer que a origem do cognitivismo no cinema se deu com o psicólogo Hugo Münsterberg (1916), que trouxe em seus escritos dois importantes aspectos: promoveu a experiência fílmica, em termos de análise, como um psicólogo espectador, ou seja, aplicou o pensamento cognitivo na análise fílmica e apresentou ideias e argumentos sobre atenção e memória que foram retomados

---

<sup>12</sup> São dois os processos construtivos da interpretação humana ocorridos no ato da apreciação fílmica: ‘bottom-up’, que são as atividades sensoriais expressadas fisicamente por ordem do cérebro ao interpretar as cenas da obra e ‘top-down’, que são os processos executados a partir da reflexão cognitiva sobre a obra, estão relacionados a vontade do apreciador (BORDWELL, 1989).

<sup>13</sup> Na percepção de Carroll (1996) a psicanálise só deve ser usada em última instância, pois, “existe um constrangimento conceitual na psicanálise; está restrita a lidar com fenômenos que não podem ser explicados através de outros meios” (CARROLL, 1996, p. 65), apontando ainda, a inexistência de dados concretos de análise. Prevenindo-se contra as críticas que já previa receber, Carroll diz: “Acabei de delinear dois dos muitos desafios em que o cognitivismo evolui a partir da teoria cinematográfica psicanalítica. Na medida em que a teoria cinematográfica é um procedimento dialético, cabe agora aos teóricos psicanalíticos do cinema demonstrarem como podem negociar o encargo especial de provas com o qual os cognitivistas os confrontam e de que maneira a teoria cinematográfica é possível na ausência do tipo de fundamento que a teoria psicanalítica requer, fora dos contextos literários e cinematográficos” (CARROLL, 1996, p. 67).

por grandes nomes dos estudos fílmicos, os quais veremos mais adiante. As questões tratadas por Münsterberg evidenciam as experiências da apreciação fílmica, a emoção do apreciador no ato de sua apreciação, indagações sobre atenção e memória que influenciarão pesquisas referentes à interpretação das narrativas cinematográficas, tais como as de Smith (2004) e Carroll (1990). O autor trata a atenção como função interna para criação de significados do mundo exterior, permitindo que nossas impressões se organizem em um universo de experiências (MÜNSTERBERG, 1916). A atenção pode ser classificada como voluntária ou involuntária: a primeira surge de ideias pré-concebidas colocadas no foco da observação, eliminando o que não é satisfatório e controlando a atividade psíquica. Já a atenção involuntária tem seu foco nos objetos percebidos. O autor entendia que a sétima arte trabalha com a atenção involuntária, pois a canaliza para o desenvolvimento das narrativas, tendo sua principal força na composição da imagem.

No entanto, dos temas abordados pelo autor, o que mais norteia este texto é sua ideia de memória humana e de imaginação. Ambos contextualizam e direcionam o sentido das cenas, sugerindo que a memória projeta um vetor para o passado e a imaginação para o futuro. Nesse sentido, é possível dizer que a memória adquirida pela vivência real do espectador o influencia na percepção do filme, assim como a sua imaginação sobre os acontecimentos do próprio filme, ou seja, tanto a memória quanto a imaginação do apreciador o direcionam em relação às suas emoções (MUNSTERBERG, 1916).

No que diz respeito ao sujeito que sente, Münsterberg distingue as emoções em dois grupos. No primeiro, elas comunicam as sensações e sentimentos dos personagens dentro do filme, no segundo as emoções que o filme convoca do espectador, que podem até mesmo ser opostas às emoções dos personagens, a depender de seus gêneros cinematográficos. Em nosso caso, como trataremos do gênero horror, as emoções dos protagonistas nos filmes desse gênero geralmente direcionam as emoções do espectador, ou seja, são emoções sincrônicas (CARROLL, 1990).

Com o passar dos anos, no entanto, a psicanálise assume o protagonismo das abordagens emocionais do cinema. Teóricos como Freud e Lacan exerceram muita influência sobre a teoria cinematográfica, guiados, na maioria das vezes, por

perspectivas feministas e semiológicas, através de analogias sobre filmes e sonhos, o *voyeurismo* e o reconhecimento do espectador na vivência do personagem – a experiência do espelho.

Apenas nos anos 1990 o cognitivismo volta à cena na abordagem dos afetos suscitados pelos filmes. Conforme sugere Galvão (2011), os pressupostos cognitivistas dessa nova abordagem são: a) as emoções convocadas por filmes são originadas de processos idênticos aos da vida real, b) a emoção é decorrente de um processo estruturado que envolve corpo e mente c) a emoção é entendida a partir de suas características comportamentais, seus objetivos, julgamentos e motivações e d) os temas abordados por autores cognitivistas são específicos, como a análise do gênero narrativo que traz apelos emocionais ou o uso de técnicas de linguagem cinematográfica que evocam a emoção do espectador. Deste modo, analisaremos os principais temas e argumentos estudados por estes cognitivistas contemporâneos – interesse, empatia, simpatia, engajamento - como Noel Carroll, Murray Smith, Greg Smith, ao ocuparem-se das emoções cinematográficas.

### **1.2.1 O filme como uma máquina de produzir emoção**

Os estudos cognitivistas nos oferecem alguns conceitos importantes para compreender os afetos provocados pelo cinema, tais como: empatia, simpatia, engajamento, identificação, reconhecimento, entendidos como estratégias para se produzir efeito emocional. Para que qualquer filme nos afete é preciso, primeiramente, que ele desperte em nós o interesse em vê-lo (TAN, 1996), ou que nos convide para assisti-lo (SMITH, 2006). O conceito do interesse desenvolvido por Tan (1996) expressa que deve partir do espectador a vontade de assistir a um filme. Para ele, o interesse é a primeira e mais básica emoção solicitada por uma obra e, por este motivo, deve ser mantida do início ao final da sua projeção. “O filme deve, antes de tudo, despertar fascínio, já que o espectador fecha-se em um ambiente para dedicar sua atenção exclusivamente à obra.” (TAN, 1996, p. 118). O convite, no entanto, parte da obra em direção ao espectador. Para Smith (2006), o filme nos convida a vê-lo, nós aceitamos ou



recusamos o convite, e mesmo que aceitemos, não necessariamente seremos afetados por ele. Ou seja, o filme é produzido com foco em um efeito emocional, mas isso não significa que este efeito será de fato alcançado por sua programação.

A emoção convocada pelo filme se direciona para uma ação, expressa fisicamente, como os gritos assustados durante a exibição de uma obra do horror. Isso acontece porque o filme torna-se um objeto que nos solicita emoção, afetando assim nossas estruturas cerebrais nos fazendo reagir a suas ações com a expressão de nossas emoções (SMITH, 2006). Ao assistir a um filme, o espectador é envolvido em sua *diegese* e conduzido a fazer suposições sobre os próximos passos de sua narrativa, tendo assim suas expectativas aguçadas. Na perspectiva adotada por Smith (2006), “o espectador comum se diferencia do crítico ou analista de cinema, pois, é possível para o pesquisador/crítico identificar um conjunto de reações emocionais que o filme encoraja no público em geral, mas não pode identificar reações particulares em uma pessoa específica” (2006, p. 12).

Uma vez que estejamos envolvidos na narrativa, o filme passa a nos afetar a partir da composição de seus recursos estilísticos como a linguagem cinematográfica, a fotografia, os cenários, a *mise-en-scene*, a interpretação dos atores, por exemplo, atuando como colaboradores essenciais para a produção de efeito emocional. A ênfase se dá também no fato das emoções sentidas na apreciação de um filme serem motivadas por expectativas relacionadas à situação vivida pelo espectador, ou mesmo por algo que o faça lembrar de situações suas ou de terceiros das quais possam ter conhecimento, e ainda no fato dessas emoções os orientarem na direção de uma ação. Para exemplificarmos, podemos simplificar, para fins didáticos, que um indivíduo que esteja assistindo a um filme do gênero horror, ao observar determinada cena, sente medo, seu medo provoca uma ação (susto, gritos) por ter sido motivada por um objeto (a cena em si ou mesmo algum acontecimento dentro da cena do filme de horror). Para Grodal (1999, p.127), as emoções são reações que podem ser expressas em diferentes grupos de respostas, não sendo possível especificar a qual grupo de resposta se encaixará a emoção sentida por um indivíduo na apreciação de um filme, apesar de ser possível estruturar um filme para provocar uma resposta emocional previsível para aquela determinada obra. Assim, o filme pode ser lido como uma programação de estímulos criados com a função

de atingir o sistema emocional do apreciador. O primeiro efeito do filme é, portanto, suscitar o estado de ânimo do espectador em seu processo interpretativo da emoção<sup>14</sup>, através da utilização de recursos como som, iluminação, atuação, entre outros.

Sob esse ângulo, Ed Tan (1996) nos propõe duas classificações possíveis para as estruturas fílmicas – temáticas e de personagens – sobre a programação feita para um espectador ideal, ou seja, aquele que será realmente afetado pela emoção suscitada na obra. O autor dedicou-se a filmes clássicos de Hollywood, o que ajuda a explicar por que sua classificação das formas de programação emocional de um filme enfatiza as estruturas dos três atos narrativos. A estrutura temática engloba temas como crimes, traições, denúncias etc, que são para Tan, uma estrutura cognitiva ativada por uma ação executada na *diégese* fílmica, ou seja, o filme deve ser observado a partir da história que ele conta. Sua trama narrativa é a primeira responsável para convocar emoção. Já a estrutura do personagem é uma forma de investimento na interação entre cognição e emoção entre o personagem e o espectador. É a essa última estrutura que Tan chama de empatia<sup>15</sup>. Nesse sentido, a situação vivida pelo personagem assemelha-se ou refere-se à situação em que vivemos na vida real, o que nos torna próximos, até mesmo íntimos desses personagens.

A criação de empatia entre espectador e personagem é vista por Grodal (1999, p. 137) como um processo de identificação dos mesmos. A partir do estudo do fluxo emocional, o autor entendeu que assistir a um filme é executar um processo mental sistematizado. Ou seja, a emoção pode ser convocada pela obra de duas formas: a primeira é a utilização dos recursos audiovisuais justapostos com o intuito de direcionar a resposta emocional do espectador, e a segunda é a influência do nosso conhecimento de mundo na emoção que expressamos durante a projeção de uma obra. Neste percurso de fluxos emocionais opostos, a identificação é o elemento motivador da ligação entre os dois fluxos. É, para Grodal (1999), a identificação do espectador com os personagens de um filme

---

<sup>14</sup> Nesse sentido é que Smith classifica sua abordagem teórica como *mood-cue approach* (SMITH, 2006).

<sup>15</sup> Vale ressaltar que Tan desconsidera o conceito de identificação, pois crê que este termo poderia confundir ou mesmo misturar de forma a não permitir que se perceba quais as emoções do espectador e quais as dos personagens. Contudo, alguns autores, como Grodal (1999), adotam essa nomenclatura e a tratam teoricamente como tema importante da abordagem cognitivista das emoções fílmicas.

que determina o potencial de afetação deste mesmo filme. Retomando o estudo de Aristóteles sobre os gêneros do drama e da tragédia, Grodal verifica que as respostas (ações) dos espectadores para as emoções sentidas em obras dessa ordem são tolhidas. Isso se dá pelo fato da identificação (empatia) do espectador com a experiência vivenciada por estes personagens de caráter vitimizado e sofrido. É o que Grodal chama de emoção saturada – efeito da identificação – uma tendência ao acúmulo da não prática das ações solicitadas pelas emoções. Já nos filmes de ação, suspense e terror, os personagens possuem algum objetivo. Assim, a narrativa adquire um fluxo direcionado e o espectador por sua vez, tende a purgar suas emoções. Grodal também ressalta os níveis concretos e abstratos da experiência fílmica, uma espécie de progressão na apreciação desencadeada a partir dos recursos estilísticos e partindo para um campo abstrato do como sentir emocionalmente as mensagens que tais recursos nos dão.

Neste último sentido, os espectadores possuem a capacidade avaliativa na observação das ações dos personagens, podendo esquematizar as informações e os sentidos de cada cena dentro da narrativa. Grodal conceitua a emoção como sendo uma motivação para ativar a mente e conseqüentemente o corpo, e assim como Tan (1996), faz uma separação entre cinema clássico ou convencional e cinema de arte ou de autor, afirmando que apenas o primeiro possui a capacidade de afetar emocionalmente o apreciador.

Outro conceito relevante é o de engajamento, desenvolvido por Smith (2004), que enfatiza a função do personagem enquanto elemento chave na convocação da emoção. A construção do personagem pelo diretor ou roteirista deve ser guiada por anseios, expectativas e suposições feitas pelo apreciador, o que Smith (2004, p. 27) considera ser uma forma dinâmica de construção. Dessa forma, o espectador tem a possibilidade de vislumbrar informações culturais e estereotipadas expostas no texto fílmico. É a convenção, segundo o autor, que torna a criação do personagem mais plausível aos olhos do apreciador, permitindo a este um possível engajamento. Ainda assim, essa convenção não é feita de maneira arbitrária, ao contrário, ela é “motivada pela função que desempenha –

de potencializar o engajamento – e pelas perspectivas de sua produção” (SMITH, 2004, p. 27)<sup>16</sup>.

Retomando a concepção de Münsterberg, Smith traz sua memória (passado) e imaginação (futuro) para especular emocionalmente sobre o desenrolar da narrativa:

Tenho vindo a caracterizar o espectador como um agente imaginativo - um agente que, conscientemente, cumpre certos papéis institucionais; cuja vida mental é limitada por determinadas crenças e valores, mas cuja capacidade imaginativa permite a mudança no que é assumido - automatizada - e que questionada; um agente para quem a resposta emocional é parte de um ciclo maior de ação, percepção e cognição, ao invés de um impedimento para qualquer um destes ( ... ) (SMITH, 2004, p. 63)<sup>17</sup>.

Um importante contraponto entre os estudos de Grodal (1999) e Smith (2004) é a proposta que este faz da existência de níveis de engajamento, suplantando o conceito de identificação do outro autor. Englobam os níveis de engajamento os conceitos de reconhecimento, equiparação e fidelidade; definidos por Smith (2004, p.62) como uma estrutura da simpatia. Para o autor, é a simpatia do espectador para com os personagens que os permite desenvolver a capacidade de engajar-se com o filme, essas estruturas simpáticas são auxiliadas pelas empáticas na exposição emocional. Assim, Smith entende por empatia o processo descentralizado, onde o espectador coloca-se no lugar do personagem e por simpatia, um processo centralizado com a ideia geral da situação imaginária do personagem, sem que seja necessário colocar-se em seu lugar para sentir a emoção.

O primeiro nível da estrutura da simpatia é o reconhecimento, onde o espectador percebe a construção do personagem dentro da narrativa, compreendendo a partir dos recursos estilísticos que o filme apresenta e percebido como um agente corporal e psicológico na obra. A equiparação vem como um segundo nível de engajamento, processo pelo qual o espectador é situado em

---

<sup>16</sup> The convention is not, however, arbitrary: it is motivated by both the function it performs and the material conditions of its making. The convention is not, however, arbitrary: it is motivated by both the function it performs and the material conditions of its making.

<sup>17</sup> I have characterized the spectator as an imaginative agent – an agent who knowingly fulfils certain institutional roles; whose mental life is constrained by particular beliefs and values, but whose imaginative capacities allow for change in what is assumed – automatized – and what is questioned; an agent for whom emotional response is part of a larger cycle of action, perception and cognition, rather than an impediment to any of these. ( ... ) (SMITH, 2004, p.63).

relação ao personagem e suas ações na narrativa, fato que pode ser percebido com o uso da câmera subjetiva, por exemplo. E, o último nível da estrutura da simpatia é a fidelidade, que consiste na avaliação moral do espectador para com o personagem (SMITH, 2004).

Em suma, os conceitos sobre identificação ou engajamento enfatizam um espectador carregado de suas experiências, cultura e conhecimento de mundo. A abordagem cognitivista prega que o texto fílmico é o responsável determinante da emoção do apreciador. Nessa perspectiva, os conceitos apresentados são considerados estratégias para produzir emoção no apreciador. O filme é programado através de seus recursos audiovisuais para nos afetar atingindo nossa mente a priori, a partir de nossa vivência, nossos pensamentos e crenças como sugere Carroll (1990) e nós expressamos fisicamente com gritos lágrimas ou risos por exemplo, a emoção que a obra nos causou.

Diante da proposta deste texto de averiguar as estratégias para se produzir o efeito emocional do medo, nos direcionamos a uma observação cognitivista mais específica das emoções fílmicas. Tendo em vista que, os conceitos listados apenas se tornam estratégias quando aplicados na composição dos recursos audiovisuais, partimos da premissa de que o reconhecimento das convenções do gênero cinematográfico a que o filme pertence é um dos primeiros recursos utilizados para organizar nossas expectativas e direcionar nossos afetos. Tal abordagem ganhou ênfase nas pesquisas de Carroll, inspirado em Aristóteles: “presumirei que o gênero é destinado a produzir um efeito emocional, tentarei isolar esse efeito, e tentarei mostrar como as estruturas características, as imagens e figuras do gênero são arranjadas para causar a emoção que chamei de horror-artístico” (CARROLL, 1990, p. 21).

Os questionamentos de Carroll são até mesmo anteriores à sétima arte: por que sentimos medo de algo que não existe e o que nos leva a assistir um filme que nos causará medo? Para nos fornecer estas respostas, ele nos apresenta as hipóteses cogitadas à época acerca desse ‘paradoxo’. São elas:

I – Teoria da ficção ilusória: supõe que o filme traga o espectador a ponto de fazê-lo esquecer, mesmo que por instantes, que esta diante de uma obra ficcional.

II – Teoria do fingimento como resposta: supõe que o espectador permite-se acreditar na narrativa, ainda que saiba não passar de mera ficção. Essa teoria coloca em cheque o próprio fato de o filme convocar emoções ao espectador.

Carroll (1990, p.32) rejeita ambas as teorias por acreditar que, ao assistir a um filme, o espectador não se esquece de sua realidade e, portanto não finge suas emoções. Nessa lógica, o que nos faz sentir medo na apreciação de obras fictícias é o nosso pensamento, ou seja, reagimos à essência da emoção. Dessa forma, Carroll (1990) sugere que, mesmo evitando sentir medo em nosso cotidiano, não há qualquer paradoxo em se propor a sentir o medo como emoção ao assistirmos um filme do gênero horror. O autor entende que a emoção se manifesta através de perturbações biológicas e é completamente possível que, por sermos pessoas diferentes, cada ser humano sinta ou manifeste a mesma emoção de formas também diferentes, portanto, a emoção é caracterizada por seu aspecto cognitivo e não apenas pela abstração dos sentimentos. Esse aspecto proporciona a emoção uma natureza avaliativa, ou seja, o apreciador pode cogitar interpretações sobre a narrativa (CARROLL, 1990, p. 34).

Ele faz, ainda, uma diferenciação entre afeto – conceito mais generalizado que destaca sentimentos, impressões e reflexos do espectador - e emoção – um conceito mais restrito, sugerindo que emoção é a interpretação cognitiva dos afetos, ou seja, as emoções são espécies de afetos e essas emoções acompanham a experiência do espectador por toda apreciação. Assim como os outros autores da abordagem contemporânea cognitivista que citamos acima, Carroll também acredita que a emoção necessita de motivos para se manifestar e é direcionada por um objeto, para nós o filme.

Emoções exigem cognições como causas e estados corporais como efeitos. Além disso, entre as cognições que são essenciais para a formação de estados emocionais são aqueles que conceituam os objetos do estado sob certas categorias ou que concebem relevantes desse objetos como satisfazendo certos critérios. Com medo, o objeto deve atender o critério de ser prejudicial ou, pelo menos, de ser percebido para ser prejudicial. Raiva requer que o objecto seja percebido como critério que tem provocado a mim ou aos meus (CARROLL, 1999, p. 27).

É através dos recursos estilísticos e das estratégias de produção de efeito que os produtores ativam as emoções de seus espectadores, ou seja,

exigem de nós atenção para organizarmos as informações suscitadas pela obra e assim ler o texto fílmico conforme ele nos solicita. De acordo com Carroll, o filme evoca emoção da apreciação prendendo a sua atenção. Dessa forma, o espectador entende/interpreta as estratégias e permite-se arriscar especular o acontecimento futuro da narrativa.

Como Smith (2004) e em oposição a Grodal (1999) que fomenta o conceito de identificação, Carroll (2008), também enfatiza a questão da simpatia do espectador para com o filme. Tendo preferência por analisar filmes populares, Carroll nos mostra que a simpatia requer um vínculo emocional com o personagem, que guia o espectador direcionando-o quanto às suas reações. Portanto, o desafio de se produzir um filme é saber lidar com a simpatia do espectador em relação ao personagem. “Simpatia, concebido como uma emoção envolve sentimentos viscerais de angústia quando os interesses do objeto de nossa pró-atitude estão ameaçadas de extinção e os sentimentos de alegria, ao encerramento, e/ou satisfação quando seu bem-estar é alcançado” (CARROLL, 2008, p. 177).

Todos esses conceitos são formulados a partir da leitura cognitiva sobre as estruturas fílmicas. Uma obra audiovisual proporciona impactos variados em seus espectadores, evocando sensações e emoções como curiosidade, tensão e medo, por exemplo, permitindo a seus apreciadores vivenciar experiências viscerais e verossímeis.

É da natureza das obras audiovisuais causarem prazeres, seja em espectadores reais ou hipotéticos, o que Plantinga (2009) chama de “desejos particulares” como o fato de um apreciador simpatizar com o personagem principal de uma narrativa e permitir-se guiar por ele no decorrer da história. O autor faz essa classificação para diferenciar os conceitos de desejo e fantasias, em que desejo é uma vontade única de cada espectador em relação à trama e fantasia é uma ligação coletiva do público com o filme.

Essa diferenciação é feita por Plantinga (2009) para dar espaço às reações objetivas e subjetivas dos espectadores. O autor estuda, além das respostas conscientes, as respostas inconscientes do público durante a experiência fílmica,

desenvolvendo a *Teoria Cognitiva Perceptual*<sup>18</sup> das emoções fílmicas. Essa teoria explica que o espectador processa cognitivamente as informações programadas no texto fílmico e reage por vezes de maneira automática.

É nesse contexto que Plantinga (2009), assim como Carroll (1990) explica que o estado de ânimo do espectador na apreciação fílmica divide-se em dois tipos: afetos, as sensações mais inconscientes e emoções, reações expressadas fisicamente como gritos e risos por exemplo. No entanto, o autor afirma que as emoções devem ser consideradas como afetos processados cognitivamente, ou seja, afetos conscientes do apreciador.

Dessa forma, o autor relata que, para emocionar-se, o espectador precisa se preocupar com o desenrolar da trama. A emoção, portanto, depende da interpretação cognitiva e avaliativa feita pelo apreciador sobre as situações exibidas na obra. A preocupação e por consequência a reação emocional acontece à medida que o apreciador engaja-se com a trama.

O que é realmente importante para Plantinga (2009) é a avaliação cognitiva da situação encenada em uma obra fílmica. A diferença entre a avaliação citada pelo autor e a avaliação/interpretação cognitiva estudada por Carroll (1990) é, que no caso de Plantinga, “a resposta dada pelo apreciador requer imediatismo, ou seja, ocorre de forma similar a percepção sensorial” (PLANTINGA, 2009, p. 56). Ao contrário de Carroll (1990), que trata as emoções fílmicas como resultado das crenças e pensamentos do apreciador, Plantinga (2009) diz que a interpretação avaliativa/cognitiva do espectador o permite sentir emoção por produzir nele impressões, sejam elas conscientes ou inconscientes.

Plantinga (2009) elege, então, alguns tipos de emoções possíveis de serem sentidas por espectadores diante de uma narrativa fílmica. Emoções globais: acompanham o espectador durante todo desenrolar da trama; emoções locais: são reações temporárias, que vão e vem no ato da apreciação; emoções diretas: são as preocupações do espectador em relação à narrativa assistida; emoções simpáticas ou antipáticas: são as reações decorrentes das preocupações estimuladas pelas situações vivenciadas por um personagem<sup>19</sup> (Tabela 1).

---

<sup>18</sup> A teoria desenvolvida por Plantinga (2009) não deve ser associada as teorias psicanalíticas, pois o autor baseia-se em experiências empíricas realizadas pela psicologia cognitivista.

<sup>19</sup> A classificação feita por Plantinga (2009) das emoções diretas e simpáticas ou antipáticas tomou por referência o estudo de Tan (1996), em que este autor divide as emoções em empáticas e não-empáticas. Ainda que, para Tan (1996), as emoções sejam desenvolvidas apenas quando o



**Tabela 2: Tipos de Emoção**

<b>Tipos de emoção</b>	<b>Definição</b>	<b>Exemplos</b>
<b>Global</b>	Emoção de longa duração, convocada durante toda a experiência fílmica.	Suspense, tensão, antecipação, curiosidade, expectativa.
<b>Local</b>	Emoção de curta duração, sentida em alguns momentos da experiência fílmica.	Susto, nojo, surpresa, repulsa, entusiasmo, excitação.
<b>Direta</b>	Emoção convocada pela narrativa, seu desenrolar e suas reviravoltas.	Surpresas, curiosidades, sustos.
<b>Simpáticas/Antipáticas</b>	Emoção convocada a partir da preocupação desenvolvida pelo espectador em relação ao bem-estar do personagem (a favor, ou contra ele).	Alegria, compaixão, piedade, raiva, repulsa.

Fonte: Plantinga (2009, p. 69)

O autor, assim como Tan (1996), explica que as emoções podem ser convocadas a partir da ficção narrativa e dos artefatos recursivos. As reações evocadas pelo contexto narrativo, a trama contada são as emoções ficcionais, que dependem do conteúdo do texto fílmico como o interesse por um determinado gênero narrativo, por exemplo, e as reações de artefato são emoções evocadas através dos recursos audiovisuais utilizados para contar uma determinada história, como os movimentos de câmera, a fotografia, o design de som etc. Além dessas classificações, Plantinga (2009) ressalta a importância da meta-emoção durante uma experiência fílmica. Essas reações são decorrentes das emoções reais de um apreciador, como o riso em um filme que cause medo devido ao nervosismo ao assistir ou o deboche com os clichês expostos na trama, por exemplo (Tabela 2).

---

espectador liga-se fortemente ao personagem, enfatizando a obra fílmica como um espetáculo a ser apreciado.

**Tabela 3: Classificação das Emoções**

<b>Emoções</b>	<b>Definição</b>	<b>Exemplo</b>
<b>Ficcionais</b>	Emoções convocadas através do conteúdo da trama.	Diversos tipos: empolgação, alegria, felicidade, tristeza, etc.
<b>Artefato</b>	Emoção convocada através dos recursos audiovisuais.	Excitação, tensão, admiração, etc.
<b>Meta-emoção</b>	Emoção convocada a partir da experiência de vida do espectador.	Constrangimento, nervosismo, surpresa, orgulho, etc.

Fonte: Plantinga (2009, p. 69).

Para a perspectiva cognitivista, filmes são objetos de estímulo afetivo, um meio de causar impactos sensoriais ao trabalhar com as capacidades fisiológicas de ver e ouvir de seus apreciadores. É, segundo Plantinga (2009), através da natureza audiovisual apresentada pelos filmes que reconhecemos os elementos narrativos e estilísticos e nos emocionamos à medida que estes elementos mexem com nossas habilidades perceptivas. Sob essa perspectiva, é importante ressaltar a importância do aspecto de realidade empregado em obras cinematográficas. Neste contexto, o autor estabelece uma diferenciação entre realismo perceptivo e realismo referencial. O primeiro traz à baila a importância de recursos como a fotografia, que expressa algo real, a imagem como indício de realidade. O segundo esboça a relação de verossimilhança entre narrativa ficcional e a vida cotidiana do espectador.<sup>20</sup>

A dimensão sensorial da apreciação exige do espectador certa habilidade perceptiva ao assistir uma obra cinematográfica. É necessário que o apreciador consiga perceber, de certa forma, a programação afetiva existente no filme, seus enquadramentos, suas cores, seus ruídos etc. Sons que provocam sustos, imagens que causam nojo, por exemplo, são considerados por Carroll (1990) e Plantinga (2009) como afetos diretos. Nessa mesma dimensão sensorial da apreciação,

<sup>20</sup> É aqui, que Tan (1996), Smith (2004) denominam os conceitos já citados de empatia e identificação.

Plantinga (2009), em um possível retorno a Aristóteles (350 a. C) reforça a importância da *mímesis* afetiva. O autor explica que, ao assistir um filme, o espectador percebe de forma automática os sentimentos e sensações expostos pelos personagens e os imita demonstrando essa percepção afetiva. As sensações são evocadas também pelos recursos de som. A música, por exemplo, é enfatizada por Plantinga (2009) como um recurso capaz de criar e modificar o estado de ânimo do apreciador durante a experiência fílmica.

Apesar de toda importância dos recursos estilísticos utilizados na produção de um filme, é a narrativa a principal estratégia para se convocar emoção do espectador. É a partir da interpretação cognitiva, dos cenários narrativos e do engajamento com os personagens que os filmes mais convocam emoção do espectador<sup>21</sup>. Carroll (1990) e Plantinga (2009) concordam que os filmes são emocionalmente pré-focalizados, ainda que evoquem afetos negativos, pois, são programados para causar algum efeito. Por isso, as obras recorrem às convenções canônicas de gêneros, por serem de fácil entendimento para um maior número de espectadores, facilitando seu engajamento, simpatia ou antipatia pelos personagens e as situações que vivenciam.

Percebemos que, de alguma forma, os autores cognitivistas conversam entre si e nos apresentam pressupostos relevantes em termos da análise fílmica. No entanto, a proposta de Carroll nos proporciona maiores subsídios - por tratar dos gêneros como uma estratégia de produzir emoção - para alcançarmos nosso objetivo. Assim, é de fundamental importância olhar com maior atenção o seu posicionamento diante das emoções cinematográficas.

---

<sup>21</sup> Os autores cognitivistas trabalham com essa perspectiva a partir de análises de filmes Hollywoodianos.

### 1.3 Emoção no cinema de horror

Este trabalho se concentra em um tema bastante específico – a saber, o modo específico como a nova geração de horror brasileiro se apropria das convenções do gênero. Para realizarmos este estudo, buscamos entender a priori o que é emoção, tratamos das estratégias das emoções convocadas por filmes adotados por autores cognitivistas – escolhidos como nossa perspectiva teórica de análise cinematográfica – e agora nos aprofundaremos nas emoções do horror como um gênero artístico e em seguida iremos refletir sobre a emoção que ele provoca.

#### 1.3.1 O horror e suas emoções

Buscando em qualquer dicionário de língua portuguesa<sup>22</sup>, verificamos que horror é uma palavra derivada do latim, *horrore*, cujo significado é aquilo que causa aversão, provoca medo. Carroll (1999, p. 17) define o horror como sendo um estado emocional adverso e é por isso que o significado dessa palavra nos leva ao entendimento de um estado fisiológico anormal. Essa mistura de aversão e medo, no entanto, não é e nem precisa ser necessariamente uma experiência única e individualizada. Ao contrário, é por essa característica que vivenciar o horror traz consequências ou reflexos para qualquer ser humano. Para entender o horror precisamos descodificar essa equação que o termo nos oferece: medo (ou tensão) mais aversão é igual a horror.

Quanto ao medo, em *A história do medo no Ocidente*, Jean Delumeau nos apresenta uma breve e coerente explicação sobre esse tipo de emoção, classificada como “um complexo de sentimentos que, considerando-se as latitudes e as épocas, não pôde deixar de desempenhar um papel capital na história das sociedades humanas” (DELUMEAU, 2001, p.12). Essa emoção revela a impotência do ser humano diante das ameaças que o cercam, “o medo humano,

<sup>22</sup> No dicionário Aurélio: sensação de medo que faz arrepiar o cabelo e a pele. Disponível em <https://dicionariodoaurelio.com/horror> Acesso em: 03 de junho de 2016. No Moderno Dicionário: **sm (lathorore)** 1 Estremecimento ou agitação causada por coisa espantosa. 2 Aquilo que causa medo. 3 Susto, pavor. 4 Aversão. 5 Coisa repelente. 6 Caráter do que é medonho, sinistro. 7 **pop** Grande número, quantidade espantosa de: < coisas. 8 Padecimento insuportável. 9 Crime bárbaro. Disponível em <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=horror> Acesso em 03 de junho de 2016.

filho da nossa imaginação, não é uno, mas múltiplo, não é fixo, mas perpetuamente cambiante (DELUMEAU, 2001, p. 19).

A emoção do medo nos afeta física e mentalmente. Nosso cérebro reage nos fazendo externar diferentes tipos de manifestações corporais, o que os estudiosos chamam de reações somáticas como a aceleração cardíaca, a respiração ofegante, entre outras. Delumeau (2001) considera a emoção do medo como uma forma de involução do ser humano, um retrocesso que o desagrega do resto do mundo. Por este motivo, o medo tem sido desde muitos séculos atrás uma emoção representada nas mais variadas formas de arte. Apesar de discordarmos com a expressão 'involução' e 'retrocesso' por acreditarmos que o medo não somente retrai, mas também pode em determinados casos impulsionar o indivíduo a determinadas atitudes - conforme menciona França (2011)<sup>23</sup>, o medo tem também um lado positivo, o da autopreservação -, concordamos com o autor ao reforçar a importância da emoção do medo e suas manifestações artísticas e culturais. Essa ideia está já presente desde a *Arte Poética* de Aristóteles, onde encontramos o conceito de *catarse*, ou seja, a necessidade do ser humano se expressar diante de seus medos, a purgação de suas emoções, que encontra nas artes seu meio mais eficiente.

Quanto à aversão, a autora Mary Douglas (1966) diz que sentimos aversão a tudo aquilo que nos parece impuro, associando este conceito à ideia de transgressão social ou cultural, elementos como sangue, fezes, suor, unhas sujas etc. A soma dessas emoções – medo e aversão – nos remete a diversas experiências de horror, manifestações com mortos/vivos, aparições espirituais, acontecimentos sobrenaturais, entre tantos outros.

O horror, segundo Carroll (1990), é uma forma de narrativa ficcional que pode ser apreciada em diversas linguagens e expressões culturais, da literatura ao teatro, da dança ao cinema etc. Para o autor, qualquer obra poderá ser classificada como do gênero horror desde que afete seu espectador através das emoções de medo e aversão (CARROLL, 1990). Essas emoções seriam expressas através de nossas crenças e pensamentos, conforme mencionamos mais acima. Pode-se concluir, portanto, que o horror é um fenômeno cultural que se manifesta por meio

---

<sup>23</sup> França relata ainda que “o medo humano está diretamente relacionado ao fato de ele prescindir da ‘presença’ de sua causa: muitas vezes, sequer somos capazes de objetificar a origem de nosso medo” (2011, p 60)

dessas crenças e pensamentos, através de emoções externadas fisicamente em espectadores de obras pertencentes ao gênero horror artístico. Nesse sentido é preciso identificar como a obra executa em sua produção as estratégias para produzir o efeito emocional do medo e da aversão.

O autor afirma ainda que é necessário o entendimento do espectador para com o mundo específico do horror. As obras desse gênero possuem códigos diversos aos da vida real e é preciso que aceitemos esses códigos para mergulharmos na narrativa. Carroll considera como códigos de horror a presença de figuras monstruosas, acontecimentos sobrenaturais dotados de extremo poder, condições opostas como vivo/morto etc.

Nesse contexto, Carroll ressalta a diferença entre horror-gênero e horror-artístico. O primeiro é a convenção de que uma obra precisa provocar medo e o segundo é justamente a definição do medo que sentimos ao assistir tais obras. Ele divide o horror artístico em basicamente três categorias: o medo cognitivo – interpretação cognitiva -, o medo sensorial – a manifestação fisiológica como expressão do medo - e o medo simbólico – a representação ficcional de uma emoção que pode ser sentida na vida real do espectador (CARROLL, 1990).

A cognição em relação ao medo ou a tensão é a percepção que o espectador possui daquilo que é real em um ambiente de ficção. Ou seja, vivemos em um mundo real com leis e códigos de conduta moral que, mesmo não escritos, são aceitos e executados por nossa sociedade. A obra do horror nos remete a um mundo similar e reconhecível, mas com códigos e leis diversas. Para mergulharmos em uma narrativa do horror é preciso entender e aceitar a existência de um mundo fantástico, onde situações irreais para nós são totalmente plausíveis. O reconhecimento das leis que regem esse mundo fantástico nos ajuda a compreender os aspectos cognitivos do medo, e suas manifestações fisiológicas, características básicas e convencionais das obras de gênero horror.

É preciso também considerar as reações físicas e sensoriais provocadas no apreciador, tais como gritos de susto, arrepios etc. Segundo Linda Williams (2001), o horror é um espetáculo corporal representado através de um êxtase de emoção, exposta em gritos, tremores e lágrimas. Antes disso, há o desejo inconsciente de apreciar obras de horror, é o que aqui chamamos, de acordo com Carroll (1990), de medo simbólico (que também envolve o contexto social e

político)<sup>24</sup>. É nesse sentido que os conceitos de interesse de Tan (1996) e convite de Smith (2006) como estratégias iniciais de produção de emoção, desenvolvem em nós um desejo pela apreciação do filme.

Através destas três categorias, Carroll determina o medo como a principal emoção causada pelo gênero horror. Para ele, o medo é uma emoção real, mas pode ser provocado por uma obra ficcional, como o cinema. Mas, porque alguém se interessaria por assistir obras de horror no cinema? Talvez exista ainda uma pergunta anterior a essa que nos faz refletir: se o medo é algo que não desejamos sentir na vida real, porque senti-lo através do cinema?

A pesquisa de Carroll (1990) nos apresenta perguntas similares a estas, tais como: por que sentimos medo daquilo que sabemos não ser real? e por que nos sentimos atraídos por filmes que causam medo? Para o autor, não sentimos medo do produto em si, mas sim de seu conteúdo. O filme nos afeta a partir do pensamento de identificação – nossas crenças - ou de simpatia pela situação vivenciada na narrativa. O que nos atrairia em obras que nos causam a emoção do medo, então, seria uma curiosidade inerente ao ser humano, a vontade de experimentar o medo de forma segura. Essa sensação de medo seguro é explicada como um estado emocional eventual que nos afeta em duas dimensões: física e cognitivamente. A primeira é uma agitação corporal, uma sensação ou sentimento de medo manifestado fisiologicamente, como batidas fortes do coração ou o agitar da respiração. A emoção, na percepção de Carroll, é o movimento fisiológico de transpor o sentimento para fora, o expurgar do medo através das contrações musculares, tensão, estremecimentos etc. A segunda é a interpretação da ação física sentida pelo indivíduo feita psicologicamente, o entendimento do sujeito que sente a perturbação fisiológica sobre aquilo que está sentindo.

As crenças e pensamentos que temos ao assistir um filme e que são por ele acionados são tão importantes na visão de Carroll (1990, p. 31), que o autor os denomina de Teoria cognitiva/avaliativa da emoção<sup>25</sup>, que define emoção, quando o

---

<sup>24</sup> Seguindo os relatos de Carroll (1990) e apesar de adotarmos nesse trabalho uma visão cognitivista, a perspectiva psicanalista oferece um conceito interessante de medo simbólico, segundo o qual, o desejo inconsciente de sentir medo com uma obra de arte deve-se ao fato de percebermos figuras monstruosas, seres abjetos como simbolizações que satisfazem nossos mais reprimidos desejos e aflições, uma representação de nossa ânsia por liberdade e medos primitivos.

<sup>25</sup> Carroll relata ainda, que a emoção fílmica é algo difícil de analisar por não poder ser comprovada em laboratórios ao modo da ficção científica. Ele diz que, mesmo que estejamos em um laboratório

sujeito tem uma perturbação física aliada ao desenvolvimento cognitivo e avaliativo que o ele faz da situação. Segundo Carroll (1990), este é o núcleo de um estado emocional, embora algumas emoções possam incluir vontades e desejos, bem como conhecimento e *insights*. Se tivermos medo com o aproximar de um caminhão, por exemplo, sentiremos o desejo de evitar o choque. Neste caso, a ligação entre emoção e desejo é uma conexão racional, uma vez que fornece uma boa razão para a vontade ou desejo. No entanto, não é sempre que uma emoção vincula-se com um desejo. Podemos estar tristes com a percepção de que um dia iremos morrer e não necessariamente evitar isso, mas sim ter o desejo de ser feliz enquanto houver tempo. Assim pois, embora os desejos possam ser incluídos na caracterização de algumas emoções, o núcleo das emoções implica transtornos estruturais causadas pelo conhecimento físico e avaliações constitutivas servindo para identificar uma emoção específica, como a emoção em causa.

Suponhamos então, que nos encontremos no mesmo estado emocional dos personagens de um filme perseguidos por monstros. Estaríamos nessa situação sentindo um medo de forma segura, afinal não somos nós que estamos sendo perseguidos, mas nos colocamos, em pensamento, no lugar de tais personagens. No entanto, esse medo ocorrerá se, e somente se, sentirmos uma agitação física: gritos, estremecimentos, respiração ofegante, olhos arregalados ou fechados etc; aliada ao pensamento de que este monstro é um ser possível de existir na ficção, tenha propriedades física, moral e socialmente ameaçadoras, seja impuro e, talvez, nos provoque o desejo de evitarmos qualquer contato com criaturas desse porte.

Carroll (1990) nos diz que identificamos o medo a partir de componentes avaliativos. Interpretamos que os monstros são ameaçadores e impuros, ou seja, causam medo e repugnância. Entendemos esses monstros como ameaçadores por eles serem potencialmente perigosos, ou ao menos parecerem ser. A impureza, por sua vez, está associada a situações que causam náusea, nojo, dor etc. Quando os personagens de um filme enfrentam monstros, nos comunicam

---

conectado a eletrodos que ativem emocionalmente nosso cérebro, não seria possível para um cientista comprovar que ali sentimos de fato medo, pois essa emoção não estaria sendo ativada por nossas crenças e pensamentos, mas sim por estímulos elétricos. Daí a fundamental importância da emoção do medo, ela deriva essencialmente de nosso pensamento e de nossas crenças.



estados mentais relacionados às percepções e reações citadas. Outro fator importante que devemos acrescentar ao fato de sentirmos medo – de forma segura - ao interpretarmos o perigo que um monstro da ficção oferece é o receio da morte (ou de ficar debilitado) e esse medo que sentimos na apreciação de uma obra de horror é classificado por Carroll como o objeto formal da emoção.

O objeto formal ou categoria avaliativa da emoção determina o escopo dos objetos particulares que a emoção pode se concentrar. uma emoção inclui, nomeadamente, uma apreciação de objetos individuais de dimensões especificadas pela categoria de avaliação operacional da emoção. Quando um objeto particular não é executável em termos de categoria de avaliação apropriadas para uma determinada emoção, essa Emoção, por definição, não pode focar o objeto. Isto é, não podemos ser aterrorizados por uma entidade que não consideramos ameaçadora e impura. (...) a proporção de categoria de avaliação com a emoção é constitutiva e, portanto, não contingente. Neste sentido pode-se dizer que a emoção é individualizada pelo seu objeto, ou seja, pelo seu objeto formal. O medo é identificado principalmente em virtude do perigo e impureza. (CARROLL, 1990, p. 35)<sup>26</sup>.

O grande objetivo do horror é causar medo, tensão e aversão. A criação de um monstro é feita para nos apresentar criaturas que se destacam em relação a tal característica. Assim, é demasiadamente importante que o criador da obra de horror entenda algumas estratégias recorrentes para desenhar um personagem aterrorizante. O que faremos na próxima seção é trazer à tona o que é um monstro em um filme de horror e apresentar algumas características de sua produção.

---

<sup>26</sup> El objeto formal o categoria evaluativa de La emoción determina el ámbito de objetos particulares que La emoción puede focalizar. Una emoción incluye, entre otras cosas, una apreciación de objetos particulares según las dimensiones especificadas por la categoría evaluativa operativa de la emoción. Cuando un objeto particular no ES enjuiciable en términos de la categoría evaluativa apropiada a una emoción dada, esa emoción, por definición, no puede focalizarse en dicho objeto. Esto es, no puedo estar arte-aterrado por un ente que no considero amenazador e impuro. Puedo estar en algún estado emocional con respecto a ese ente, pero no ES terror-arte. Así, el objeto formal o categoria evaluativa de la emoción es parte Del concepto de dicha emoción. Aunque la relación de la categoría evaluativa con la agitación física sentida que la acompaña es casual, La relación de la categoría evaluativa con la emoción es constitutiva y, por tanto, no contingente. En este sentido se podría decir que la emoción esta individualizada por su objeto, es decir, por su objeto formal. El terror-arte se identifica primariamente en virtude del peligro y la Impureza”.

### 1.3.2 - A estrutura do horror ou o monstro

Que o monstro é criado para provocar medo no espectador ninguém duvida. Caracterizá-lo então é de extrema importância, pois é ele quem demarca o raio de ação do medo que o apreciador pode sentir. Dessa forma, o monstro, assim como a utilização dos recursos audiovisuais e a observação dos conceitos cognitivistas citados mais acima, é uma peça chave no intuito de se produzir a emoção do medo, tensão e aversão.

Com base em Guerreiro (2010), entendemos o monstro como sendo uma invenção artística, estética, constituído de alguma estrutura física, geralmente o corpo humano. Sua principal função é fazer deslocamentos nestas estruturas, alterando as funções dos órgãos, mas mantendo sempre um sentido para suas ações. Esse sentido se dá pela existência de uma infra-língua<sup>27</sup>, que se apresenta a partir da presença do monstro, em todo seu corpo ou em cada órgão em suas funções infra-linguísticas.

Ou seja, os monstros são figuras icônicas, similares às formas existentes e facilmente identificáveis como o corpo humano ou o corpo de um animal. Assim, a monstrosidade só funciona se deslocar as funções dessa forma físicas pré-existente. Gil (1994) ressalta que os monstros não possuem uma língua, mas sim uma infra-linguagem que nos comunica e aterroriza de forma análoga à figura original, isto é, o monstro possui um corpo ou estrutura física com partes em excesso ou com falta de algumas de suas partes modificando e afetando a nós e a nossos espaços originais.

Apesar de ser considerado uma aberração, o monstro é uma figura que causa fascínio, porque encontramos no monstruoso um excesso da presença. Segundo Guerreiro (2010), essa situação tem uma importância maior em sociedades cuja realidade está constantemente sendo questionada. O monstruoso em excesso, assim, justifica e até legitima sua presença como algo real e obviamente possível. O fascínio se deve ao fato do monstro estar rodeado de apelos expostos em sua própria aparência, prendendo o olhar do apreciador à sua

---

<sup>27</sup> Infra-língua é uma espécie de linguagem específica dos monstros, uma forma dessas criaturas se comunicarem com os outros personagens e também com os espectadores. Mais detalhes sobre infra-língua em GIL, José. *Monstros*. Quetzal. Lisboa, 1994.

imagem. Muito provavelmente é por essa razão que, ao assistirmos um filme de horror, não estranhemos quando um personagem dirige-se ao escuro em busca daquilo que o aterroriza. O não estranhamento é a busca por aquilo que nos fascina de forma segura. Assim, entendemos o monstro como uma desconfiguração. Raramente a imaginamos como sendo de nós mesmos, mas sim de um outro. O monstro tende a ser sempre o outro.

O monstro toma forma no intervalo que vai do ego-Homem ao animal e aos deuses, resultando sempre de uma Humanidade do Homem. O Outro tende para a monstruosidade, assinalando o limite “interno” da Humanidade do Homem. O monstruoso não é senão a “desfiguração” última do mesmo no Outro. O monstro é o mesmo transformado em quase Outro, estrangeiro a si próprio, expondo uma demência do corpo e da carne que torna a realidade excessiva e actuando nela de forma concreta. Ou seja, o seu corpo tem uma função simbólica pois constitui uma espécie de operador “quase conceptual”, que embora inquietando a razão, permite convencer que a existência do Homem é produto de uma necessidade, que se pode resumir na necessidade de o real Humano ser racional. O monstro é uma operação não racional, mas que possibilita a aplicação da razão ao real. (GUERREIRO, 2010, p. 4-5)

A figura do monstro em filmes de horror está diretamente ligada ao medo real que temos de nos depararmos com o desconhecido, o obscuro e perigoso e é essa figura ou mesmo este conceito de monstruoso que modifica nossa relação com o tempo e o espaço da narrativa. Aceitamos a ideia de um mundo que até pode ser próximo ao nosso na realidade, mas que possui regras adversas, concordamos com a possibilidade de existência do irreal. Isso provavelmente acontece pela atração que temos de provar o medo de forma segura.

### **1.3.3 A relação do espectador com a emoção e o cinema de horror**

Na relação dos espectadores com as narrativas fílmicas do gênero horror são produzidas ligações intensas com o monstro ou ser aterrorizante ou com os personagens da trama. Trataremos aqui da interação estabelecida entre espectador e filme, onde o que os vinculam é a emoção do medo. Apesar de sabermos da inexistência de monstros reais, nos mundos ficcionais frequentemente aceitamos sem contestar a existência desses seres, seja em quaisquer de suas formas físicas adquiridas: humanos, animais e até seres sobrenaturais. Mas por que sentimos medo daquilo que sabemos não existir?

Ao entrarmos numa sala de cinema, ou mesmo ao sentarmos no sofá de nossa sala e decidirmos por assistir a um filme de horror, estamos nos permitindo aceitar regras das narrativas de ficção diferentes das regras do mundo real. Acreditar na possibilidade da existência de monstros ou seres aterrorizantes que nos provoquem medo implica trazer à tona nossas crenças reais. Portanto, os apreciadores dessas obras são espectadores ativos e são eles que darão sentido à narrativa interpretando-a cognitivamente, tendo sua experiência guiada pelo texto fílmico (BORDWELL, 1990, p. 37).

Carroll (1990) nos diz que o apreciador do horror apresenta respostas emocionais positivas em relação aos personagens da narrativa, tais como o reconhecimento da impureza dos monstros ou a compaixão pelo sentimento de outros personagem em relação ao monstro. E, apresenta também, respostas emocionais similares às dos personagens em relação ao monstro ou fenômeno aterrorizador, tais como o medo e a repugnância. Segundo o autor, compartilhamos com os personagens as avaliações emotivas, considerando os monstros perigosos e terríveis. No entanto o que diferencia a resposta emotiva do espectador e dos personagens é o fato do espectador ter a consciência real da inexistência de tais monstros, ou seja, o apreciador não perde a noção de estar diante de uma narrativa ficcional e entende que para sentir determinadas emoções ele precisa aceitar as regras impostas pela própria narrativa.

O estado emocional e psicológico do público portanto, deve-se muito ao estado emocional dos personagens da trama caso a referência para esta análise seja a avaliação emocional em relação ao monstro, mas este estado psico-emocional diverge quando a referência da análise que fazemos é a crença e o pensamento do espectador em relação à existência das criaturas de horror. É neste contexto que o criador da obra fílmica de horror precisa recorrer às estratégias cognitivas de reconhecimento dos personagens, empatia, simpatia ou engajamento por eles e pela história narrada, para assim afetar o espectador emocionalmente.

A relação que se estabelece entre espectador e filme requer a aceitação da existência de um mundo narrativo passível de realidade. Eco (1993) ressalta que prever os acontecimentos da história significa propor hipóteses acerca do que é possível nesse mundo. O autor reforça que o mundo diegético consiste em um conjunto de indivíduos, objetos, espaços e tempos dotados de propriedades e

ações. A existência dessas características, portanto, depende de alguém que acredite na plausibilidade desse mundo.

Nesse sentido, cada filme possui um mundo específico e cada mundo, na maioria das vezes, é construído sob a referência do mundo real. Aqui a perspectiva construtivista do cognitivismo percebe a criação do mundo fictício como uma construção cultural. É por isso que Eco (1993) enfatiza as propriedades estruturais dos mundos narrativos. Para o autor, existem propriedades necessárias, são elas que indicam ao espectador como o texto deve ser interpretado. A estrutura dos ambientes nos diz, por exemplo, a que classe social os personagens pertencem, em que tempo se passa a história etc.

O mundo fictício onde se passa a história é o guia da interpretação do espectador. Mas, como o processo comunicativo não entende mais o espectador como um mero receptáculo de informação e sim como um agente ativo na apreciação da obra, este possui alguma liberdade de entendimento. Enquanto o mundo narrativo é completamente construído na produção do filme e determina pontos de interpretação, as ações e a construção psicológica dos personagens podem levar a interpretações variadas.

Essa liberdade de interpretar é dada ao apreciador através da composição da obra, tanto narrativa quanto estilística. Notamos esse fato na exploração de elipses por exemplo. É o que Eco (1997) chama de interpretação de uma obra aberta. Ou seja, o espectador pode experimentar o filme consciente de que este foi organizado para causar-lhe efeitos que ele pode ou não compreender conforme a intenção do autor ao produzi-lo. "Cada fruição é, assim uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original" (ECO, 1997 p.40).

No entanto, a liberdade de interpretação é guardada pelas informações dadas pelo autor da obra. É através da administração das informações fornecidas pelos realizadores do filme que o espectador desenvolve e mantém seu interesse em apreciar a obra narrativa. As informações gerais do filme são transmitidas a partir do tema, assunto e mensagem, conhecimentos que podem ser obtidos antes mesmo de iniciar a apreciação. Manter o interesse do espectador naquilo que o filme aborda dependerá da habilidade dos produtores na seleção e organização dos acontecimentos – enredo – narrativos e de como entrelaçar possibilidades e verossimilhanças entre a ficção e a realidade, de modo a deixar a história plausível para o apreciador.

A ideia de verossimilhança no enredo narrativo é importante desde os preceitos de Aristóteles (350 a. C). O filósofo grego afirma que não cabe a uma narrativa a reprodução do que já existe no mundo real, mas sim propor possibilidades verossímeis dentro de sua proposta ficcional. Neste contexto, o autor trabalha os conceitos de natureza narrativa – verossimilhança – e a estrutura narrativa. A verossimilhança é a lógica interna do enredo, ou seja, aquilo que torna a história essencialmente verdadeira para o espectador. Os fatos encenados não precisam ser plenamente verídicos, mas devem obrigatoriamente respeitar a lógica interna dos acontecimentos narrados, as possibilidades do mundo diegético. É por esta razão que não questionamos quando um personagem de filme de horror caminha sozinho em uma casa indo em direção ao perigo.

Cada fato da historia tem uma motivação (causa) nunca é gratuita e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente novos fatos (consequencias). [...] A verossimilhança é verificável na relação causal do enredo, isto é cada fato tem uma causa e desencadeia uma consequência. (GANCHO, 1998, p.10)

A nova geração do cinema de horror brasileiro trabalha bastante com esses elementos da narrativa - mundo fictício e personagens verossímeis, enredo com sua própria lógica interna em que cada ação reflete uma reação. É assim que se estabelece a perspectiva de verossimilhança dessas narrativas.

Uma vez que a verossimilhança é um acordo feito entre obra e espectador, é preciso, portanto, que aceitemos as regras do contrato de apresentação. Os filmes que este trabalho analisa, por exemplo, pedem a seus espectadores que os leiam a partir de dois eixos: o primeiro é relacioná-los a uma gramática de gênero de horror, interpretando-os sob as suas respectivas programações emocionais. O segundo é entendê-los como obras que usam essa gramática com o intuito de abordar o cotidiano íntimo e as relações familiares a classe média brasileira. Para entender como essa geração pode ser contextualizada em uma filmografia mais geral, é importante que observemos a história do horror e principalmente do horror brasileiro – objeto de nossas análises - a partir das suas estratégias para produzir a emoção do medo.

## **2 O CINEMA DE HORROR – UMA HISTÓRIA DE EMOÇÃO**

Este capítulo busca apresentar as principais características do gênero horror, que irão nos auxiliar na identificação e análise das estratégias de produção de efeito emocional. Antes disso, em um primeiro momento, propomos uma abordagem vasta e crucial, que se faz necessária ao entendimento dos gêneros cinematográficos: o que é um gênero? Como identificá-lo? Em seguida buscamos introduzir o gênero horror e estudá-lo em maior profundidade para só depois entendermos como se deu o horror no cinema brasileiro, ponto importante para esta dissertação já que é aí onde destacamos nosso corpus para análise fílmica.

### **2.1 O gênero cinematográfico como uma categoria de interesse do espectador**

O estudo acadêmico sobre os gêneros está, em sua origem, relacionado aos gêneros literários ou às artes pictóricas. As abordagens sobre gêneros narrativos no cinema começam com essa herança, mas a transcendem, a partir da criação de suas próprias classificações específicas ao meio. O gênero cinematográfico desempenha várias funções operacionais na leitura do texto fílmico feita pelo espectador, apontando as fórmulas que regem a produção cinematográfica, as estruturas que definem cada um dos textos fílmicos, as decisões de programação emocional. A interpretação dos filmes depende diretamente das expectativas do público em relação ao gênero assistido. O termo gênero abarca, sozinho, todos estes aspectos (ALTMAN, 2000). Por essas características operacionais, torna-se difícil alcançar um consenso sobre sua definição. Nogueira resume que gênero “é uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas” (NOGUEIRA, 2010, p. 9). O reconhecimento de convenções permite qualificarmos a sua proximidade ou o seu distanciamento com cada gênero. Para

identificar um gênero narrativo em nosso caso, é necessário passar pelo escopo de suas delineações, basicamente uma lista de qualificações que uma obra deve preencher e como a preenche para se enquadrar a uma classificação. Exemplificamos como elementos necessários a essa lista características como: construção dos personagens, situações vivenciadas, temas abordados, cenografia, fotografia e, principalmente, no nosso caso, a programação emocional proposta em cada filme.

Quando este esquema permite identificar um padrão recorrente num vasto grupo de obras, temos então que um gênero ganha dimensão crítica – isto é, um elevado número de qualidades é partilhado por uma elevada quantidade de filmes. A partir daí o gênero torna-se uma instituição cultural relevante – mesmo se o futuro lhe augurará, com certeza, mutações e hibridações. (NOGUEIRA, 2010, p. 10).

E como categorizamos os gêneros? O mais interessante é que façamos uma observação sobre os elementos canônicos, como os listados acima e assim identifiquemos a que gêneros eles pertencem. Para tanto, devemos observar o que se conta e como a história é contada. É imprescindível para um estudo como nosso, que trata das emoções a partir de um determinado gênero narrativo, percebermos que tais gêneros possuem funções específicas para o desenvolvimento da obra. Altman (2000) relata que essas funções se apresentam de forma sistemática, para abarcar e explicar aspectos do processo de construção de um filme que vão primordialmente a contextos de produção, consumo, crítica, análise criação e divulgação. Quanto à produção, os gêneros constroem o repertório perceptivo para saciar a expectativa do apreciador, oferecendo-lhes familiaridade ao assistir várias obras do mesmo estilo. É nesse sentido, no entanto, que se enfatiza a programação emocional inerente a cada gênero, como também o aspecto comercial dessas produções. A previsão de sucesso ou fracasso de uma obra começa pela escolha de seu gênero. Nesse aspecto industrial/comercial de produção de filmes, o espectador é auxiliado a criar seu espectro visual (memória fílmica)<sup>28</sup> e a organizar suas experiências fílmicas primordialmente através das estratégias de produção de efeito constituídas em cada gênero como a identificação, a empatia, o reconhecimento etc. Isso é o que Nogueira (2010) chama de capital hermenêutico, uma maneira para conhecer melhor um filme, escolher aquilo que lhe interessa assistir e interpretar a

<sup>28</sup> O gênero auxilia na programação emocional convocando, a priori, a atenção e solicitando a imaginação e amemória do espectador, conforme sugere Münsterberg (1916).



obra da melhor forma possível, a que lhe convier. Em se tratando de análises e críticas, os gêneros são modos de reflexão, formas de entender uma obra cinematográfica em termos acadêmicos ou comerciais. Analistas e críticos examinam os gêneros e determinam em qual grau de conformidade estes se encontram com seu referencial – as características gerais de cada gênero. Através deles, é possível avaliar, explicar e até mesmo qualificar uma obra em contraste com outras. A convenção sugerida por cada gênero se manifesta no ato de criação e também no ato de recepção da obra, é ele que faz a intermediação entre a ideia da criação, a produção, o consumo e a análise de cada filme. Portanto, as convenções de gênero, suas características principais e suas possíveis variações objetivando uma leitura ideal do espectador em relação à sua obra são programadas na criação da obra. Por esta razão, é de extrema importância que exista equilíbrio entre a execução das convenções e as rupturas dos códigos criativos, já que a intenção de toda obra audiovisual é ser vista por algum apreciador e a ele atingir de alguma forma. Essa questão implica no contexto da divulgação, onde os gêneros atuam como mediadores entre o espectador e a obra, constatando a oportunidade da escolha do apreciador e da possibilidade de sucesso da obra.

Discussões recentes não apenas nos estudos culturais, mas também em outros campos da antropologia estruturalista, mitologia e linguística, sugerem a vital importância de aspectos culturais e de convenções formais nos produtos cinematográficos comerciais. A importância dessas convenções é mais pronunciada (...) nos filmes de gênero, que estabelecem um contrato tácito com a audiência. (SCHATZ, 1999, p. 93).

Após os anos 1980 o entendimento dos gêneros cinematográficos a partir desses critérios se mostrou insuficiente para a classificação de todos os tipos de categorias fílmicas existentes. Autores como David Bordwell (1989), Rick Altman (2000) e Steve Neale (2000) passaram a discutir os gêneros acrescentando a esses critérios iniciais algumas outras perspectivas tais como: atuação, forma de exibição e divulgação, cartazes e trailers, forma de consumo, emoção na apreciação, entre outras. Nesse contexto, os gêneros cinematográficos deixaram de ser vistos como classificações fechadas e rígidas e passaram a abarcar novas combinações de características, tornaram-se então configurações discursivas, compreendidas como instâncias complexas que podem ser reveladas por diferentes ângulos (BROWNE, 1998). Neste contexto, os autores

ligados à perspectiva cognitivista retomam a concepção aristotélica do entendimento dos gêneros. O filósofo grego, em seu estudo sobre a poética, percebe os gêneros narrativos como produtos miméticos, ou seja, as obras narrativas nos remetem à realidade, mas por se tratar de uma imitação, não a experimentamos da mesma forma que os acontecimentos da vida real<sup>29</sup>. Nesse sentido, a emoção programada em uma obra é o critério da sua classificação. Diante do exposto, é necessário definir as convenções próprias do horror, os elementos que permitem que reconheçamos um filme de horror. Hutchings (2004) aponta certas dificuldades nesse sentido:

Definir o que é um filme de horror deveria ser fácil: afinal, trata-se um termo bastante usado. (...) Mas, quando começamos a escrever sobre esses filmes, nota-se uma certa imprecisão nos termos, especialmente no que se refere à ficção científica e aos filmes de “horrores não sobrenaturais”. Nesses casos, há longas discussões. Também, se tomarmos apenas os filmes que se auto-definem ‘de horror’, muitos ficarão de fora, como os expressionistas, por exemplo. A própria indústria parece confusa quando divulga filmes de horror. Mas, curiosamente, a audiência parece saber o que procura. (HUTCHINGS, 2004, p.14).

O autor defende que o filme de horror deve ser percebido a partir do imaginário de seus espectadores e estes cobram das indústrias que os produzem a busca constante pela surpresa e o prazer de sentir medo, reforçando assim, o conceito das crenças e pensamentos como unidades estratégicas de afetação já tratadas por Carroll (1990). Nessa perspectiva o filme de horror se torna de fácil reconhecimento pelos apreciadores e analistas. Considerando que o gênero do horror no cinema foi concebido como uma arte pouco inteligente até os anos 1970, mas que ainda assim mostrou-se ser uma forma artística bastante rentável em termos comerciais – um dos objetivos da classificação genérica - e por tratarmos, em termos de análise fílmica, de uma filmografia periférica, é importante elegermos, assim como fazem vários autores que tratam do tema, uma definição do gênero horror. Dessa forma, consideraremos como cinema de horror os filmes enquadrados nos seguintes critérios:

- Quanto à emoção: filmes que tenham estratégias de produção de efeito do medo causem expectativas, tensão (suspense) e receio daquilo que está por vir

---

<sup>29</sup> Essa perspectiva é retomada principalmente por Noel Carroll (1990) ao abordar o medo como uma experiência segura durante a apreciação de uma obra de horror.

- Quanto ao tema: filmes cuja narrativa apresente elementos monstruosos ou inexplicáveis no mundo real, produzidos com a intenção de causar a emoção do medo.
- Quanto ao teor produtivo/industrial: filmes que se denominem pertencentes ao gênero horror.
- Quanto à iconografia: filmes que apresentem imagens violentas ou misteriosas produzidas com a intenção de provocar choques e surpresas, ligadas ao medo ou ao sobrenatural.

Apesar dessa temática ser considerada bastante complexa e mutável, julgamos esses critérios os mais adequados para a análise de nosso corpus, no tocante à emoção do medo convocada pelas obras inseridas nessas categorias acima elencadas. Ainda assim e principalmente por ter uma perspectiva de evolução híbrida, acreditamos ser necessário observar o cinema de horror não apenas pelo seu aspecto estrutural, mas também a partir de sua história, identificando o que foi e é considerado cinema de horror ao longo da existência da sétima arte (JACOVICH, 2002) e, mais especificamente, o que foi e é o cinema de horror brasileiro (CÁNEPA, 2008).

## **2.2 O horror no cinema mundial**

Jacovich (2002) nos conta que os elementos do gênero horror começam a aparecer no cinema em obras que ressaltavam o fantástico e o mágico. O autor relata que Griffith e Meliès produziram filmes com vampiros e fantasmas, narrando de forma lúdica as tramas que ainda não eram entendidas como obras do gênero horror. Os elementos horríficos apareciam com o intuito de dramatizar (mais do que assustar). A emoção que estes cineastas buscavam era a graça, leveza e a diversão de seus públicos. O avanço tecnológico e a riqueza cultural do horror já amplamente explorada na literatura, possibilitaram ao cinema a criação de diversas adaptações de histórias assustadoras. Nessa época, os elementos do horror

começaram a ganhar destaque, como os grandes cenários pouco iluminados, os monstros trazidos dos livros para as telas etc. Mas, o gênero do horror foi mais perceptível tempos mais tarde, a partir das experiências da cinematografia alemã. Um exemplo é o filme *Der student von prag* (O Estudante de Praga) lançado em 1913 pelo diretor Stellan Rye, que narrava a história de um duplo amaldiçoado e fazia uso de recursos estilísticos como sequências longas feitas com a câmera parada, dando ao filme um ritmo lento, a exploração de personagem focada apenas no protagonista e principalmente a abordagem temática da existência de um *doppelganger*. Ainda assim, é possível afirmar que, o grande avanço dessa temática se deu após a Primeira Grande Guerra através do expressionismo alemão, com o filme *Das cabinet des Dr. Caligari* (O Gabinete do Dr. Caligari) dirigido por Robert Wiene em 1920 e contava a história de um assassino com sonambulismo que era controlado pelo cientista e utilizava de cenários escuros e estrategicamente geométricos como principal elemento do horror. Essa fase, em especial, expõe no cinema pela primeira vez o horror produzido pela mente humana. O medo que sentimos não é necessariamente de um monstro, mas do que o mente humana é capaz de manipular. O monstruoso é entendido como algo que pode estar dentro de nós mesmos, não controlamos as nossas próprias ações e é a crença nesse fato que torna o filme assustador.

Apesar de toda importância desse movimento alemão em busca do horror artístico, pouco tempo depois o expressionismo entrou em derrocada e o gênero horror ficou no ostracismo. Ainda assim, o horror despertou o interesse dos produtores hollywoodianos por se mostrar rentável aos olhos da indústria e popular ante seus apreciadores, quando, em 1923 foi lançado o enorme sucesso *The huntchback of Notre-Dame* (O corcunda de Notredame), apostando na aparição de um ser desfigurado – o monstro - e dois anos mais tarde foi lançado o também amplamente aplaudido *The phantom of the opera* (O fantasma da Ópera) ambos claramente com referências dos filmes expressionistas alemães no uso dos recursos e temáticas causadores da emoção do medo e da tensão. De acordo com Jacovich (2002), a época desses lançamentos, o horror ainda não era considerado aos olhos dos estudiosos do cinema como um gênero propriamente dito, visto apenas como um tema recorrente nas obras hollywoodianas, vindo a ganhar um maior *status* a partir da década de 1930, com o horror gótico. Nesse

período, o horror tornou-se extremamente popular e economicamente viável, gerando uma indústria para produzi-lo e um público específico para assisti-lo, o que se convencionou chamar de filmes de horror do cinema B<sup>30</sup>. O cinema do tipo “B” era caracterizado principalmente pelo seu baixo custo de produção. Geralmente eram filmes curtos – de uma hora e meia no máximo –, e com narrativas cadenciadas de forma ritmada para não cansar o apreciador. As obras eram elaboradas geralmente por produtoras que se especializavam nos gêneros narrativos, aproveitando os mesmos cenários para construção de diversas tramas. O horror se enquadrava perfeitamente nessa estrutura. O grande marco dessa fase do horror foi a produção dos filmes *Drácula* (Drácula) em 1931, dirigido por Tod Browning e *Frankenstein*, (Frankenstein) dirigido por James Whale, filmes que se inspiraram em clássicas histórias de monstro já publicadas na literatura do século XIX como principais estratégias de reconhecimento para provocar o efeito do medo no espectador. A partir do sucesso desses filmes, produtoras como Universal e RKO investiram bastante no cinema B e lançaram outros grandes sucessos como: *The Mummy* (A Múmia) em 1932 dirigido por Karl Freund, seguindo a mesma estratégia da criação de monstros como os filmes *Drácula* e *Frankenstein*. *The invisible man* (O homem invisível) dirigido por James Whale, *The bride of Frankenstein* (A noiva de Frankenstein), em 1935, também dirigido por Whale, *King Kong* em 1933 dirigido por Merian Cooper, apostavam em elementos surreais e também em elementos monstruosos e fantásticos na busca pelo efeito do medo. Anos mais tarde, a busca pela emoção do medo no cinema de horror ganhou tristes inspirações. Fatos como a Segunda Grande Guerra, a Guerra fria e boatos sobre a aparição de um disco voador invadiram as narrativas cinematográficas misturando ficção científica e horror nas mesmas obras. Dentre tantas se destacaram: *The war of the worlds* (Guerra dos mundos) em 1953 do diretor Byron Haskin, *Invasion of the body snatchers* (Invasores de corpos) em 1956 dirigido por Don Siegel etc. Todos esses filmes apresentavam críticas ao comunismo, mas ao mesmo tempo tinham o foco da emoção do espectador, a busca do equilíbrio entre o racionalismo e emoção, provocada pelo uso de elementos fantásticos e violentos. Já na década de 1960, o horror ganhou uma

---

<sup>30</sup> Há uma resistência da academia com filmes de gênero justamente porque eles são formulaicos – mas fórmulas também podem ser interessantes e populares. Há algum tempo a academia deixa de ser elitista e começa a prestar atenção nos gêneros populares como novelas e cinema B.

versão mais violenta e sanguinária com *Psycho* (Psicose), em 1961 dirigido por Alfred Hitchcock. O filme foi considerado inovador e revolucionário, pois trouxe o horror para perto da sociedade moderna, seus dramas e traumas, uma mistura de psicologias alteradas e realidades similares às do mundo real. Este filme explora estratégias de empatia e reconhecimento do espectador para com os personagens e seus dramas na ânsia pela emoção do medo como resultado da apreciação do espectador.

Além de Hitchcock, outros diretores também seguiram a mesma linha do horror nos anos 1960 – fazendo uso de estratégias de empatia e reconhecimento para causar medo. Um exemplo é Roger Corman, com o filme *A queda da casa Usher*, uma adaptação dos textos de Edgar Allan Poe. Ainda nessa época, o horror adotou uma perspectiva de exploração, não só sangue e violência, mas principalmente o sexo passaram a ser os elementos mais utilizados ao se produzir emoção e aversão. Na década de 1970 surgiram os famosos filmes de zumbis – monstros mortos-vivos -, inaugurados pelo diretor George Romero como *Night of the living dead* (A noite dos mortos vivos). Esses filmes abordavam um misto de temáticas, desde críticas sociais, sátiras até exploração de cenas bizarras de canibalismo, fazendo mais sucesso em circuitos alternativos de exibição. A emoção do medo nessas tramas ficava mais evidente na criação de um mundo paralelo ao mundo real, onde o espectador “precisa” aceitar as regras ali existentes para assim ser afetado emocionalmente, como também na exploração de seres monstruosos conforme a grande maioria das obras do gênero.

O horror passou a, de fato, assumir *status* de arte no cinema, dado por críticos e analistas, a partir de filmes como *Rosemary's baby* (O bebê de Rosemary) e *Dance of the vampires* (Dança dos vampiros) dirigidos por Roman Polanski. Tais filmes, considerados pela crítica como narrativas inteligentes e que construíram adequadamente a programação de efeito emocional, abordando temáticas de satanismo como principal elemento da produzir a emoção. O cinema de horror, como o vemos hoje, se iniciou na fase pós década de 1960, a partir de grandes produções como *The exorcist* (O exorcista) dirigido por William Friedkin em 1973, que foi o primeiro longa-metragem desse gênero indicado ao Oscar. Esse filme causou um grande impacto social, muito por conta da abordagem das crenças de possessão demoníacas, os recursos estilísticos como a iluminação sombria, a

programação progressiva da emoção através dos sustos convocados pela narrativa. Outros exemplos da época são *Jaws* (Tubarão), dirigido por Steven Spielberg em 1975, concebendo a concepção de monstro sem forma humana, mas sim de animal, aterrorizante e *Carrie* (Carrie – a estranha), dirigido por Brian De Palma em 1976, fazendo uso de estratégias como empatia ou identificação do espectador com a personagem. Carroll (1990) relata que esse período do cinema de horror pode ser considerado uma “longa noite de dia das bruxas” pelo grande número de monstros e demônios que fizeram sucesso a partir dos anos 1970. Já na década de 1980, houve o grande *boom* dos efeitos especiais nas narrativas cinematográficas. Foram lançados filmes como *Alien* (Alien o oitavo passageiro) dirigido por Ridley Scott em 1979, que contava com recursos estilísticos tais como cortes sucessivos entre interior e exterior da nave – cenário da narrativa -, movimentos lentos de câmera para mostrar a estrutura do ambiente e a sensação de isolamento que a trama desejava passar, a iluminação obscura e a programação gradativa do efeito de tensão causado no espectador pela interpretação dos personagens; recebendo anos mais tarde algumas sequências. Lançaram-se também séries e *remakes* de grande sucesso como o longa *A nightmare on Elm Street* (A hora do pesadelo), onde o personagem principal era um monstro assassino que matava as pessoas enquanto dormiam, o famoso Freddy Krueger. O filme foi dirigido por Wes Craven em 1984 e buscava o efeito do medo no apreciador a partir dos elementos fantásticos e também da gradativa tensão causada pela ameaça do monstro assassino. Nos anos 1990, o grande marco, talvez, seja os filmes de horror com foco em personagens psicopatas, como o filme *The silence of the lambs* (O silêncio dos inocentes) dirigido por Jonathan Demme, em 1990. O filme conta a história de um psicopata sedutor que aterroriza toda uma cidade atacando mulheres a fim de customizar uma roupa a partir da pele de suas vítimas, capaz de matar apenas com suas palavras ditas em formas silabadas. Em tramas como essa, o medo é programado a partir da percepção e do pensamento do espectador. Os anos 2000 foram marcados por filmes catastróficos que tratavam do fim do mundo como *Independence Day*, mas o que de principal que podemos destacar são os filmes com teor espírita como *The sixth sense* (O sexto sentido) dirigido por M. Night Shyamalam 1999, *The others* (Os outros) dirigido por Alejandro Amenábar em 2004. Essas obras convocavam a

emoção do medo a partir da exploração das crenças do espectador e também da utilização de elementos fantásticos e surreais ou sobrenaturais.

### **2.2.1 O horror no Brasil – a busca pelo medo no cinema nacional**

O gênero horror no cinema brasileiro, assim como no cinema mundial, tem uma vasta história, que aqui será dividida – tomando por base a pioneira categorização realizada por Cánepa (2008) - nas seguintes fases: o horror realístico, no qual a emoção era produzida de forma caricatural; o horror de opressão, no qual o afeto é suscitado pela forte ênfase na violência física e sexual; o horror satírico, em que o horror é apenas uma fonte irônica para composição de uma narrativa e o horror marginal, em que as convenções do horror eram produzidas como um viés de oposição à cultura vigente.

O gênero surgiu no Brasil de forma tímida e até mesmo incipiente, com sutis insinuações ao tema do sobrenatural em aparições fantasmagóricas durante o início da história do cinema nacional. Esse cenário veio a mudar a partir dos anos 1960 com a produção do filme *À meia noite levarei a sua alma*, dirigido por José Mojica Marins em 1964, que é, certamente, o principal ícone da história do horror do Brasil. Esse filme, cujo personagem principal é interpretado pelo próprio diretor, conta a história de um coveiro psicopata – Zé do Caixão – que desafia poderes sobrenaturais e tem por objetivo reproduzir o “filho perfeito”. Ainda na década de 1960, o mesmo diretor lançou outros dois filmes – *Esta noite encarnarei no teu cadáver* no ano de 1967 e *O estranho mundo de Zé do Caixão* em 1968 - também de sucesso e que agradou além do público outros cineastas brasileiros como Glauber Rocha, por exemplo.

Além de ter sido um precursor do gênero horror no Brasil, Mojica destaca-se também pela criação de seu personagem bastante peculiar e recorrente. O Zé do Caixão é quase uma personificação do cineasta, que buscava se imortalizar com a produção de um filho perfeito, comportando-se como um líder do mal: “Mojica conseguiu um milagre quando apareceu com o Zé do Caixão. Ele conseguiu criar um personagem universal saído de uma aldeia (...) É o único grande personagem de horror do cinema latino” (LUCHETTI, Entrevista à *Coleção Zé do Caixão*, Vol. I59).



Para construir o Zé do Caixão, Mojica muito provavelmente deixou-se influenciar pelo movimento do horror mundial, principalmente os filmes do movimento expressionista alemão, como também das crenças ocidentais e do folclore nacional. Toda essa complexidade na construção de um personagem fez com que o diretor perpassasse as diversas mídias obtendo sucesso de público em todas elas. Zé do Caixão é, certamente, a assinatura estilística mais enfática do Mojica, mas não a única. Outros recursos estilísticos contribuíram para o toque autoral de suas obras, tais como o uso intenso do *close-up*, uma forma de hiperdramatizar as narrativas, causar choque e grandes sustos no espectador, tal qual faziam cineastas como Sergei Eisenstein, por exemplo, ao objetivar um efeito emocional em suas obras (CÁNEPA, 2008). Tematicamente destacam-se a ênfase na abordagem de um sincretismo religioso com fotografia pouco trabalhada – tom de realismo -, discurso messiânico/salvador aliado ao filosófico, uso abusivo de imagens violentas, ênfase na busca pela emoção do espectador através tom caricato da narrativa e/ou do seu personagem, fazendo uso de espaços como cemitérios, cruzeiros, cenas de tempestades, tentativa de causar aversão no espectador através da imagem de unhas sujas e choque com cenas de canibalismo, além de proclamar versos shakespearianos contrários às tradições e superstições religiosas com o intuito de dissolver as crenças vigentes. Os grandes destaques no cinema de autor de Mojica são: o pioneirismo no horror nacional, a ênfase no misticismo brasileiro e principalmente a sua contribuição na história do horror mundial. Dono de um estilo único, Mojica surpreendeu os críticos cinematográficos da época com um elevado teor de violência explícita com um toque de *voyeurismo*, o chamado estilo *gore* do horror.

Apesar de toda importância, a cinematografia do horror nacional não se restringe às produções de José Mojica. Outros diretores apostaram que o medo, não mais como uma ferramenta caricata, é uma forma viável de afetar o público brasileiro. O movimento conhecido como cinema *da Boca do Lixo*, por exemplo, no estado de São Paulo realizou inúmeras produções do gênero<sup>31</sup>, tais como

---

<sup>31</sup> Cánepa (2008). ressalta que “ainda na Boca do Lixo fizeram sucesso filmes como: *EXCITAÇÃO* (Jean Garret, 1976), que teve mais de 800 mil espectadores<sup>50</sup>; *SEDUZIDAS PELO DEMÔNIO* (Raffaella Rossi, 1977); *A FORÇA DOS SENTIDOS* (Jean Garret, 1979), que atraiu mais de um milhão de espectadores<sup>51</sup>; *NINFAS DIABÓLICAS* (John Doo, 1977); *UMA ESTRANHA HISTÓRIA DE AMOR* (John Doo, 1979); *A REENCARNAÇÃO DO SEXO* (Luis Castellini, 1981); *COBIÇA DO SEXO* (Mozael Siveira, 1981); *LILIAM – A SUJA* (Antônio Meliande, 1981); *EXCITAÇÃO*

*Trilogia de terror* do ano 1968, dirigido por Antonio Galante e exibido em episódios seguindo a tendência de exibição do horror no cinema mundial – cinema de horror B -, nos quais a fotografia sombria e aterrorizante era a principal aposta, além, é claro, da abordagem do tema da morte utilizada como um vetor para provocar o medo; *O exorcismo negro* do ano 1974 produzido por Anibal Massaini, em que a produção do medo fica por conta da temática – a oferta de uma mulher ao diabo. O filme é claramente baseado na obra *O Exorcista*, de William Friedkin. Os diretores paulistas abordaram bastante a temática gótica dos personagens assombrados por monstros sobrenaturais e esses temas, aliados aos recursos estilísticos de planos próximos e iluminação sombria, eram as principais estratégias dos autores para afetar o apreciador. Apesar de serem denominados como filmes de melodrama e não de horror, tais obras apresentavam traços do horror em suas narrativas. As histórias giravam em torno de mulheres sofredoras ou de famílias amedrontadas por psicóticos assustadores que causavam medo nos outros personagens e também no público. Nessa mesma época surgiu um filme que posteriormente foi considerado como o primeiro filme brasileiro de horror, ainda que não tenha sido denominado dessa forma por seu realizador. A obra *Alameda da saudade*, 113 produzida no litoral de São Paulo por Carlos Ortiz em 1951, tratava de uma lenda urbana brasileira de um homem que se apaixona por uma dama no carnaval e ela se revela um fantasma. Considerado a época como uma “estranha história de amor” o filme era um melodrama com teor horrorífico, no qual buscava amedrontar o público o fisingando por suas crenças folclóricas. Esse mesmo movimento do cinema brasileiro buscou construir histórias de horror nas quais o medo era uma forma de punição às atitudes erradas ou mesmo imorais desenvolvidas pela sociedade. As narrativas traziam histórias sobre mulheres, geralmente desnudas, confrontadas por entidades sobrenaturais. Alguns filmes traziam ainda a figura do *serial-killer* matando jovens que arriscavam suas vidas desnecessariamente, como em *Noivas do mal* dirigido por George Dusek em 1952, *Guru das sete cidades*, de Carlos Bini em 1972, entre outras obras, nas quais o medo do espectador era programado a partir da grande ênfase das

---

*DIABÓLICA* (John Doo, 1982); *O CASTELO DAS TARAS* (Julius Belvedere, 1982); além dos episódios *O GAFANHOTO* e *AMOR POR TELEPATIA* (todos dirigidos por John Doo nos longas-metragens em episódios *PORNÓ!* e *DELÍRIOS ERÓTICOS*, de 1980/81). Cada um à sua maneira, mas quase sempre destacando o conteúdo erótico, todos esses filmes trataram de temas como possessões demoníacas, assombrações, maldições, satanismo e outros assuntos típicos do cinema de horror internacional do período” (CANEPA, 2008, p. 119-120).

crenças em cultos satânicos e assassinatos. A maior ênfase do cinema da *Boca do Lixo*, entretanto, foram os filmes em que o medo aparecia como uma forma de opressão feminina. As tramas eram construídas com base em cenas de estupro e torturas, sempre contra mulheres. O filme que marca o início desse tipo de produção no cinema paulista foi *A ilha do desejo* (1974) dirigido por Jean Garret e produzido por David Cardoso. O filme trata da história de Gilberto, empresário que levava mulheres para se prostituírem em uma ilha, as moças são assassinadas uma a uma e Gilberto passa a desconfiar que a responsável pelas mortes é Geni, cafetina conhecida na região da ilha. Apesar da frequente ênfase na violência contra as mulheres, as personagens femininas em alguns momentos apareceram como os monstros das narrativas, como em *Belas e corrompidas*, de 1977, dirigido por Fauzir Mansur, que trata da história de Isabel, mulher rica e fascinada por histórias de *serial killer*. Outro exemplo é *Ninfas diabólicas* de John Doo, em 1977, que enfoca a morte e seu poder e as crenças espirituais. De todas as temáticas do horror, as que o cinema brasileiro mais enfatizou foi a violência desmedida e o sexo explícito, o chamado *sexploitation*, cujas tramas apresentavam as personagens femininas subjugadas ao poder de entidades sobrenaturais. Essas obras exploravam as fortes relações de poder – o mal estava acima do bem. Dois grandes pilares motivaram o sucesso dessas temáticas no horror nacional, primeiramente os filmes de José Mojica Martins que desde a década de 1960 já vinha produzindo obras contendo mulheres sofrendo graves violências e em segundo, o eloquente sucesso obtido pelo filme *O Exorcista* de William Friedkin em 1974. É necessário citar também a utilização de convenções do horror no gênero cômico, o chamado horror paródico (CÁNEPA, 2008). Essas narrativas são aquelas que trabalham com a ironia, a repetição dentro do discurso ou da estética nas artes pictóricas. Segundo Hutcheon (2000) a arte paródica é essencialmente auto-reflexiva, criam um novo modelo para o processo artístico criativo, resultando em novas formas de produção e recepção das obras, ou seja, as estratégias utilizadas pelos diretores no intuito de afetar emocionalmente o público dessas obras são o reconhecimento das referências as obras originais e a consequente programação do riso em relação à fabula cômica produzida, oriunda de uma narrativa do horror.

No cinema brasileiro, o melhor exemplo de obras paródicas são as chanchadas, que abraçaram elementos e convenções do gênero horror. O primeiro

exemplar de chanchada que se utilizou do horror e suas temáticas fantásticas foi *O jovem tataravô*, dirigido por Lulu de Barros em 1937, abordando histórias de mortos que voltam a vida através de rituais egípcios. É perceptível nessa narrativa o uso de clichês e ironias como os ritos espíritas advindo de uma época anterior ao cristianismo, a evocação de fantasma e desaparecimento do espírito com um despacho de macumba por exemplo.

Um subgênero das chanchadas, as pornochanchadas também flertaram com o horror. Apesar do teor horrorífico não ser central, as narrativas exploravam clichês canônicos dos gêneros parodiados e contavam com o reconhecimento da obra original para que o apreciador fizesse uma leitura ideal da obra parodiada, como em *A viúva virgem*, dirigida por Pedro Rovai em 1974 que explora o clichê da aparição de fantasmas e cenários góticos.

A paródia intertextual do horror produziu também remakes de filmes estrangeiros do gênero. A base era sempre os sucessos de Hollywood nas obras como *Jeca contra o capeta* dirigido por Pio Zamunem em 1975. O filme, que contava com a atuação de Mazzaropi, teoricamente narrava uma história de possessão demoníaca, e que na prática quase não aparecia na obra. Seguindo a linha dos remakes paródicos, não podemos deixar de citar o filme *Bacalhau* dirigido por Adriano Stuart em 1976, uma clara menção ao filme *Tubarão* de Steven Spielberg, em 1975. Apesar de *Bacalhau* ser declaradamente, um filme de comédia, foi construído sobre a base do horror, o que muitos estudiosos do cinema denominam de terror. “Em filmes como *Bacalhau*, para que os mecanismos de comédia atinja os objetivos desejados, é condição essencial que o espectador tenha assistido ao filme original, é necessário que ele compare continuamente a paródia - a imitação, a mentira, com seu modelo - a verdade” (ABREU, 2006, p. 152).

A paródia, em termos de horror, foi inspiração também para o cinema marginal brasileiro. Ao que sabemos, o cinema marginal teve seu início em torno dos anos 1960 e tinha como base o tema da contracultura, as rupturas estéticas, a apresentação explícita do sexo e da violência física e verbal com inspiração sobre as estratégias de programação emocional do apreciador, muito provavelmente no cinema de José Mojica Martins, porém, com tratamento lúdico em suas obras. Dentre os filmes do cinema marginal de horror, merecem destaque obras como

*A possuída dos mil demônios*, dirigida por Carlos Frederico em 1971, mas lançada apenas em 1984 devido à censura existente no país a época da ditadura. O filme representa as lutas de poder em cenas de tortura e as crenças religiosas geralmente frequentes nas narrativas de horror como recursos programados. No período da ditadura militar, o cinema brasileiro teve o incentivo da produtora e distribuidora Embrafilme. Com a sua desativação, o cinema nacional nos anos 1980, incluindo o cinema de horror, sofreu uma grande derrocada, retornando as produções com maior ênfase nos anos 1990 no chamado “cinema da retomada”. Foi criada neste período a Lei do Audiovisual, que produziu meios de incentivo à realização de obras audiovisuais, proporcionando uma nova alavancada nas produções do cinema nacional, em um momento de muita diversidade em temas e estilos de produção cinematográfica. O horror, no entanto, não teve uma produção notável nesta época, apesar de encontrarmos esporadicamente longas que traziam algumas características do mesmo, como *Gêmeas*, dirigido por Andrucha Waddington em 1999 e *Olhos de vampa*, dirigido por Walter Rogério durante os anos de 1996 a 2004. Algo que de fato mereceu destaque no cinema da retomada brasileiro foi a produção de curtas-metragens e alguns longas de horror após os anos 2000. São a esses filmes que aqui classificamos como “a nova geração do cinema de horror brasileiro” (PRIMATI, 2004, p. 42). Citamos como exemplos os curtas: *Um ramo*, dirigido por Juliana Rojas e Marco Dutra em 2007; *Amor só de mãe*, dirigido por Dennison Ramalho em 2003; entre outros, filmes que, em sua maioria, convocam a emoção do espectador a partir de estratégias de artificialização do cotidiano, curiosidade, estranheza e reconhecimento. É a este movimento da cinematografia nacional que iremos nos dedicar, buscando entender, a partir da análise de alguns filmes, como eles produzem emoção em seus apreciadores.

### **2.2.2 A nova geração do horror brasileiro**

Essa (re)valorização do cinema provocada pela retomada dos investimentos anteriores à crise econômica possibilitou ao Brasil se reinserir em um mercado cinematográfico. O cinema de gênero e mais especificamente o de horror também

passou por essa reviravolta em suas produções. O que aqui elegemos como sendo a *nova geração do horror brasileiro* é justamente o conjunto de filmes lançados a partir da década de 2000, o que entendemos como um movimento recente não só de resgate e de renovação do gênero em nosso país, mas também de apropriação de convenções próprias do gênero horror com o intuito de reforçar dramaticamente certos estados emocionais subjetivos. Uns vão fazer isso de maneira alegórica (*Vinil Verde*, por exemplo), outros de forma mais sutil (como *Estátua*).

Esses filmes têm em comum o uso de elementos do horror para abordar relações sociais e principalmente familiares reconhecíveis especialmente na classe média brasileira. Os conflitos existentes entre pais e filhos, ou mesmos os conflitos psicológicos individuais são o plano de fundo para construir uma relação de reconhecimento e ambiência do medo nos espectadores das obras. Nessa fase, encontramos filmes que, em sua maioria, apostaram em temáticas do horror bastante similares às anteriores, como tramas que exploram a violência, o sexo e as crenças religiosas. Contudo, há uma diferença significativa na abordagem dos temas: ao invés de uma imersão literal nos mundos fictícios, esses filmes muitas vezes utilizam clichês do horror para artificializar o realismo dos conflitos e crenças existentes em nossa sociedade, assim, nos apresentando uma perspectiva de programação emocional focada nas relações sociais, algo que ainda não havia sido explorado com tanta ênfase nas fases anteriores do cinema de horror nacional. A partir dos anos 2000, vemos uma produção de vários jovens cineastas – como Marco Dutra, Juliana Rojas, Kleber Mendonça Filho, Gabriela Amaral Almeida<sup>32</sup> – investindo em convenções do horror, seja em produções do gênero ou em acenos para ele, como nos longas *O lobo atrás da porta*, de Fernando Coimbra e, *Quando eu era vivo*, de Marco Dutra, ou curtas-metragens, como *O duplo*, de Juliana Rojas, *Vinil verde*, de Kleber Mendonça Filho, e *Estátua*, de Gabriela Amaral Almeida.

Esses filmes buscam mostrar histórias de transformações, seja sociais, individuais ou psicológicas, são narrativas que tratam o ordinário como extraordinário, ou seja, mostram o horror que podemos encontrar nas rotinas e

---

<sup>32</sup> Esses diretores não se restringem a produções de horror apenas, a exemplo de Juliana Rojas que em 2015 lançou o filme *Sinfonia da Necrópole* – um drama musical – e Kleber Mendonça Filho que em 2016 lançou *Aquarius*.

conflitos comuns dos personagens, ou mesmo dos próprios espectadores. O horror é evocado de forma sutil, à programação afetiva da maioria dos filmes dessa geração é realizada a partir de gradação das sensações, da arqueologia das transformações dos personagens ou ambientes. A emoção é, portanto, o elemento principal das tramas produzidas nesta fase, como será visto nas análises mais a frente. Apesar de usarem convenções de filmes de horror, há uma utilização deliberada do gênero. Não é questão de ser mera referência, homenagem ou resgate, mas de ressaltar o surreal, o sobrenatural e o horroroso presente nos pequenos dramas do cotidiano. São situações extraordinárias, construção de mundos impossíveis, criação de personagens monstruosos presentes no filme para realçar o medo e a tensão progressiva. A combinação entre medo, tensão e aversão – condição emocional para compor o gênero horror, não é provocada pela criação de um mundo fictício, estranho e sobrenatural, mas pela proximidade que este tem com o nosso mundo cotidiano, diário e corriqueiro, amplificando situações, obsessões e circunstâncias que passam despercebidas em nosso cotidiano.

### 3 METODOLOGIA E ANÁLISE

#### 3.1 A Poética do Filme

Conforme sugere Carroll (1990) ao falar do medo seguro e do horror, ou mesmo Aristóteles (350 aC.) ao tratar do gênero narrativo como uma categoria de interesse do apreciador, a emoção é o elemento principal para se definir a qual gênero uma narrativa pertence. Para que essa definição seja feita de forma adequada no cinema, é preciso que os filmes sejam elaborados a partir de uma programação afetiva bem estruturada, relacionando seu tema com os recursos estilísticos e assim compondo um programa de afetação do público. Essa programação tem um foco: o espectador. É ele quem irá interpretar a obra e possivelmente ser atingido emocionalmente por ela. A atividade cognitiva de interpretação poética de um filme nos permite observar quais estratégias e como elas foram utilizadas. É esse exercício que aqui pretendemos executar – observar filmes pertencentes à nova geração do cinema de horror brasileiro e identificar, com base nos conceitos cognitivistas, quais as estratégias utilizadas em tais filmes.

Os filmes escolhidos serão abordados a partir de uma perspectiva cognitivista e serão analisados de acordo com os preceitos metodológicos apontados na Poética do Filme, metodologia desenvolvida por Gomes (1996, 2004a e 2004b) com base no tratado Aristotélico *Arte Poética*, nas percepções estéticas e formalistas de Valery (1999) e Pareyson (1997)<sup>33</sup> e nos conceitos cognitivistas de produção de efeito emocional a partir de obras miméticas. A escolha por tal metodologia se justifica pela ênfase nos afetos. Nosso intuito aqui não é apenas estabelecer categorias de análise e enumerar conceitos técnicos sobre cada filme, mas sim vislumbrar a perspectiva sentimental convocada pelas obras. A *Arte Poética* de Aristóteles é, ao que se sabe, o primeiro texto a tratar da produção de obras narrativas e nos apresenta, através de um aspecto prescritivo, um estudo sobre gênero artístico. Em nossa leitura, Aristóteles (350 aC) nos faz entender que o fazer artístico é uma atividade técnica de produção, expressada de forma convencional em produtos pertencentes aos gêneros narrativos. Nessa

---

<sup>33</sup> Pareyson aponta a experiência estética não apenas como contemplação ou expressão, mas como produção e imitação à vida, necessitando a ação perceptiva do apreciador.



perspectiva encontram-se as convenções bem elaboradas do gênero, a fórmula para o sucesso de uma obra em particular. Assim, a Poética é um estudo dos meios e recursos utilizados estrategicamente na produção de uma obra artística.

Em uma proposta mais moderna da Poética, Valery (1999) redireciona o olhar sinalizado por Aristóteles para uma observação hermenêutica da produção artística literária de um modo geral, não limitando-se apenas à poesia lírica. O que o autor preconizava é a necessidade de um receptor/intérprete para a existência real da obra. É no ato de interpretação que a obra vincula-se a seu apreciador, tornando-se de fato, uma obra artística e realizando o efeito a que se destina. Nesse sentido, a Poética torna-se mais que um compêndio de regras técnicas de como se produzir arte, passando a ser entendida como um estudo de produção e interpretação, ou seja, para Valery (1999), a obra só existe no momento de sua execução.

O estudo Poético é ampliado para além da literatura com Pareyson (1997) e seu olhar sobre a estética. O autor observa a obra, assim como Valery, através da experiência estética que temos enquanto produtor e espectador. Para ele, uma obra de arte exige uma apreciação ativa, já que nos solicita, além de expressões sensoriais, uma inteligência interpretativa. O espectador não tem que desligar-se emocionalmente da obra para interpretá-la cognitivamente. Ao contrário, Gomes (1996), ao retomar Pareyson (1997) nos diz que a obra seria um conjunto de instrumentos direcionados a um programa ou projeto de formação ou estruturação ao sentir e interpretar o seu resultado, ou seja, a experiência ativa é a execução dos efeitos estruturados na obra.

Nessa perspectiva, a Poética passa a ser vista além do estudo interpretativo da produção de uma obra, como uma observação da programação dos efeitos solicitados por ela. O produtor então pode ser considerado o primeiro intérprete, o primeiro a sentir os efeitos da sua criação. É nesse percurso que o estudo poético das artes toma para si o conceito de leitor ideal desenvolvido por Eco (1997). A partir do momento em que o criador torna-se o primeiro a experimentar a sua obra, ele pode prever e regular os efeitos que ela causará em seu público. Assim, a sua experiência é percebida pela Poética como uma apreciação modelo. Nesse sentido, a Poética é entendida como "um programa ou

projeto de formação ou estruturação da obra de arte onde se inscreve as intenções operativas dos produtores da obra de arte" (GOMES, 1996 p.105).

Vislumbrando esse modelo de observação da programação emocional nas artes, Gomes (1996, 2004a, 2004b) sistematiza um método de análise poética nas obras cinematográficas. A perspectiva do autor reforça o entendimento de que o filme, como qualquer obra de arte, é um meio de programação de efeitos emocionais executados no ato da sua apreciação. A Poética, dessa forma, observa, além da estrutura e da produção de significados, a recepção da obra, o que Gomes (1996) chama de dimensão pragmática, na qual o produtor da obra preocupa-se com a experiência promovida por elas.

A afetação do receptor é essencialmente dependente do modo como se compõe a obra, levando-se sempre em conta os recursos à mão do produtor como a composição visual, sonora, cenários, fotografia e principalmente, narrativas – estrutura da obra artística. É a forma como esses recursos são utilizados que se constitui nas estratégias da produção de efeitos emocionais, ou seja, “as estratégias de agenciamento e organização dos elementos da composição que prevêm e solicitam determinados efeitos” (GOMES, 2004a, p. 30).

Entendemos que o método de análise fílmica elaborado por Gomes estuda seus objetos a partir das estratégias de produção de efeitos, com o intuito de compreender o funcionamento das obras expressivas, observando-as com o ponto de vista da convocação dos efeitos emocionais. Neste sentido o autor diz que “as estratégias são compostos estruturados e meios de comunicação mediados assim como dispositivos para programar efeitos específicos do trabalho. Os efeitos são a atualização de meios e estratégias em valorização (...)” (GOMES, 2004a, p. 44).

Diante disso, notamos que a poética do filme lida com uma perspectiva de observação do texto artístico, “e não em dados contextuais ou sociológicos adjacentes à obra. Um texto que, segundo a proposta de obra artística inaugurada por Pareyson, defendida por Valéry e seguida por Eco (e de alguma maneira intuída por Aristóteles, como visto), existe somente por meio da sua leitura, da sua apreciação – da experiência de um receptor enquanto frui” (ANEAS, 2010, p. 29).

Neste sentido, o espectador deve descolar-se da proposta do produtor da obra e dedicar sua atenção exclusivamente ao filme no ato de sua apreciação.

Tendo em vista essa perspectiva, a observação analítica de uma obra fílmica realizada pelo método da Poética requer dois principais procedimentos, a saber:

I – Reconhecer os efeitos no espectador no ato da apreciação para identificar a emoção que o filme produz ao ser assistido.

II - A partir da identificação da emoção suscitada, o analista deve observar os recursos utilizados na composição da obra para identificar e analisar cognitivamente quais estratégias o realizador utilizou para atingir os determinados efeitos.

É nesse percurso de análise que a Poética liga-se aos pressupostos cognitivistas referentes à produção de efeito emocional. O método, aliado aos conceitos teóricos da psicologia cognitivista, enfatiza que o analista deve procurar o que o filme se propõe a fazer com as emoções do espectador, tendo como foco principal a composição de seu objeto de estudo. É a obra que governa os parâmetros de sua própria apreciação, e por consequência, os parâmetros de sua própria análise (GOMES, 2004a).

A Poética do Filme categoriza os efeitos da apreciação em três tipos diferentes – efeitos cognitivos, sensoriais e emocionais -, funcionando justapostos em um mesmo filme, solicitando do espectador a interpretação da produção de sentido, provocando sensações e produzindo sentimentos. Assim, cabe ao analista fílmico observar e distinguir as estratégias, recursos utilizados e os efeitos evocados pela obra apreciada.

Para compreendermos um filme em sua singularidade, precisamos fazer-lhe as perguntas sobre ele, seu modo de funcionar, sua destinação, seus dispositivos, seus programas, seus efeitos. Então, poderemos não ter aprendido nada sobre o mundo, mas pelo menos saberemos alguma coisa mais sobre o filme. E isso pode ser uma grande coisa. (GOMES, 2004b, p. 71).

Estes são os principais pontos abordados na observação Poética do filme que faremos uso em nossas análises fílmicas mais à frente, por considerarmos que esta

seja a linha teórica-metodológica mais adequada. Assim, o que faremos nas próximas páginas é seguir os dois principais pontos estabelecidos por Gomes para a realização da análise fílmica. Identificamos primeiramente que os filmes selecionados como corpus deste trabalho objetivam primordialmente afetar o espectador através da emoção do medo. A partir dessa percepção, olharemos a estrutura das obras, tais como narrativa, som e iluminação para identificarmos as estratégias utilizadas na produção dessa emoção.

### **3.2 – Análises fílmicas: um exercício de interpretação poética**

No decorrer do texto, nos dedicamos a tratar da emoção solicitada por narrativas cinematográficas de horror. Neste percurso, abordamos a emoção nas suas várias perspectivas de estudo, tratamos dos conceitos do cognitivismo para entendermos como as emoções nos são convocadas em filmes, especialmente aquelas como o medo e a tensão, centrais no gênero horror. Seguimos nosso caminho passeando pelo entendimento dos gêneros cinematográficos, dando ênfase ao gênero horror e expondo sua história no mundo e no Brasil, mostrando, através das análises, o modo como os filmes - objetos desta pesquisa – lidam com o gênero e as emoções suscitadas por ele.

A partir desse arcabouço teórico aliado ao método de análise da poética do filme, nos dedicaremos a analisar os filmes - *Quando eu era vivo* (2014), *O Duplo* (2012), *Vinil Verde* (2004) e *Estátua* (2014). Para tanto, identificamos através dos preceitos de Gomes e Eco sobre a observação poética feita por um leitor ideal, que todos os filmes selecionados foram programados para nos causar primordialmente tensão, uma iminência do medo que pode explodir a qualquer momento da narrativa e também outras sensações desagradáveis, lembrando que estes filmes fazem uso de convenções do gênero com certa liberdade para evidenciar a estranheza de situações cotidianas. Assim faremos um exercício de interpretação cognitiva para descobrir quais e de que forma foram utilizadas as estratégias de produção de afetos no espectador.

### 3.2.1 Quando eu era vivo

Lançado em 2014 sob a direção de Marco Dutra, *Quando eu era vivo*<sup>34</sup> aborda uma temática sobrenatural ligada ao horror e utiliza vários elementos do gênero como rabiscos macabros, cantigas, mensagens cifradas etc. Há um aumento progressivo de tensão, a partir de estratégias como antipatia<sup>35</sup> e um jogo com as crenças e pensamentos do apreciador principalmente. Há dois eixos de transformação. O primeiro nos orienta gradativamente a conhecer a história de vida de Júnior – protagonista - e das pessoas a sua volta, acionando o estado emocional do apreciador e evocando as respostas planejadas no texto fílmico. O segundo trata da história de um apartamento, cuja transformação com a chegada de Junior replica as transformações da trama principal.

Assim, podemos dizer que o pacto de leitura estabelecido entre filme e espectador fixa-se em dois pontos opostos: as coisas vivas e as não-vivas. O filme propõe-se a narrar a obsessão de um personagem a partir das memórias de sua falecida mãe, o que é reforçado pela transformação do próprio ambiente fictício. A trama é enredada de modo a produzir, de um lado, curiosidade a respeito de mistério que vai sendo revelado aos poucos e, por outro, suspense pelo porvir anunciado. A narrativa pede como resposta do espectador inquietação e certo mal estar diante dos fatos narrados, causando tensão, nos guiando por um complexo relacionamento familiar – tema recorrente nos filmes da nova geração do horror brasileiro – e nos envolvendo em uma espécie de superstição religiosa, resultando de alguma maneira, em uma disposição afetiva negativa do espectador em relação ao personagem principal. Ao retornar para a casa da sua infância, Junior não reconhece mais o apartamento em que outrora viveu. Em busca de suas memórias afetivas, ele resgata móveis e objetos antigos que o leva, no final, a reviver a obsessão de sua mãe já falecida, que era extremamente religiosa, praticante do ocultismo: oferecer a cabeça em molde de gesso do marido (pai de Júnior) ao diabo em um ritual satânico.

---

<sup>34</sup> Este filme, dirigido por Marco Dutra, é uma adaptação para o cinema do livro *A arte de produzir efeito sem causa* (2008), do escritor Lourenço Mutarelli.

<sup>35</sup> Carroll (2008) explica que uma boa maneira de estabelecer vínculo entre personagem e espectador é a utilização da simpatia como estratégia. Em *Quando eu era vivo* vemos o oposto disso, não nos ligamos a Júnior – protagonista, mas sim o repelimos, desenvolvendo por ele o contrário da simpatia, a antipatia neste caso é a estratégia usada.



Figura 1 - Sequência em que Júnior observa o apartamento do pai

A narrativa é estruturada a partir de um estilo clássico da produção artística dividida em três atos. O primeiro é aquele em que conhecemos Júnior – protagonista da trama. No segundo momento assistimos Júnior resgatando móveis e objetos antigos e, junto com Bruna – inquilina no apartamento - vai tentando decifrar enigmas em uma partitura musical de culto satânico. Já no terceiro ato, observamos Júnior alcançar o seu objetivo de oferecer a cabeça do pai ao diabo.

*Quando eu era vivo* se inicia com a imagens de arquivo em VHS de Junior ainda criança - a textura da imagem, diferente da do resto do filme, remete a filmes antigos e empresta à cena inicial um aspecto documental, causando um contraste com a natureza artificial da trama. O personagem ganha um livro de sua mãe com uma dedicatória que diz coisas como: “que este livro marque o começo de uma nova jornada, que fiquemos lado a lado”. O livro traz em letras grandes o nome “demônio”, o que já expõe para o espectador um primeiro sinal do gênero fílmico, antes mesmo dos créditos iniciais.

Durante a abertura do filme, assistimos aos créditos subirem, por um tapete de retalhos, exibindo além do nome dos atores, produtores etc o título da obra em letras garrafais e sob o som instrumental de uma música quase circense, mas executada em um andamento lento, o que causa certo estranhamento, ligando-nos a uma trama sobrenatural. O título já nos leva a questionar: quem é este “eu” que era vivo e agora não é mais? A cena seguinte nos direciona a acreditar que se trata de Júnior. No entanto, no decorrer da narrativa cogitamos que este “eu” poderia ser o próprio apartamento.

Na cena seguinte à abertura, somos apresentados a um homem chegando à casa de seu pai e não a reconhecendo como sua. Começamos a descobrir a história de Junior a partir de seu diálogo com o pai sobre a situação em que se encontra. Identificamos aí a primeira estratégia na construção da emoção do espectador, o reconhecimento do personagem.

*unior: Cadê as grades?*

*Pai: Depois que sua mãe morreu resolvi tirar só fazia sentido quando vocês eram pequenos, mas o sofá eu reformei que tá uma beleza, o travesseiro é aquela espuma da NASA, que fica a forma da pessoa (...)*

*Pai: O Caio ficou bem? Pensei que ele vinha com você*

*Junior: Preferiu ficar com ela*

*Pai: Tem que explicar direito pro advogado por causa dessa coisa da guarda.*

*Júnior: A mãe sempre ganha*

*Júnior: Brigado por me receber*

*Pai: Imagina! Depois você me conta tudo, você precisa descansar*

Neste diálogo descobrimos que Júnior é recebido por seu pai, que o trata com certa distância apesar da preocupação em deixá-lo confortável. No decorrer da conversa, ganhamos as informações necessárias para entender o motivo do retorno do protagonista ao apartamento do pai.

No segundo momento do enredo narrativo, percebemos a utilização da estratégia do engajamento, no qual o espectador entende a função de cada personagem na história e interpreta cognitivamente suas ações. Notamos essa estratégia nas cenas em que Júnior (re)estrutura todo o apartamento, o impregnando com peças e memórias do passado de sua família.



Figura 2 - Primeira recordação da mãe que Júnior resgata

Já o terceiro momento, onde assistimos ao clímax narrativo, encontramos as principais chaves do filme: a antipatia e o jogo de crenças e pensamentos. Nesse contexto, reconhecemos o ambiente onde se passa o enredo como um apartamento

onde poderíamos morar. Aceitamos o mundo de Junior como um mundo verossímil, mas repelimos o protagonista diante de nossa tensão ao vermos atingir o seu objetivo de oferecer a cabeça de seu pai ao diabo.

É importante destacar ainda que, apesar dessa perspectiva de leitura observar a obra a partir do protagonismo de Júnior, o apartamento da família também é visto como um importante personagem da trama. É nele onde se desenvolve o enredo e onde são demarcados os recursos de luz e som utilizados pelo diretor de forma convencional aos filmes do gênero horror e que revela o ambiente estruturado dentro de um esquema expressivo e representativo de uma família da classe média emocionalmente desestruturada, sendo obrigada a conviver dentro de um ambiente fechado e pequeno e com rotinas isoladas uns dos outros. Essa forma de construção narrativa auxilia o espectador a desenvolver empatia por alguns personagens - como o pai do protagonista, por exemplo -, reconhecendo-os como verossímeis e até mesmo identificando-se com estruturas e relacionamentos ali representados, gerando por consequência o estímulo necessário para a solicitação da emoção.

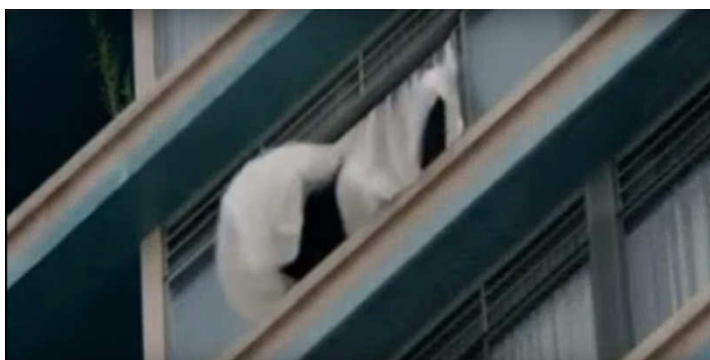
Os códigos convencionais dos filmes de horror em *Quando eu era vivo* dão à obra um tom progressivo de variações emocionais pleiteadas em sua leitura poética. Eles governam uma forte tentativa de causar emoção, evidenciando as estratégias utilizadas e programando os efeitos desagradáveis durante a apreciação. É através dos recursos estilísticos do horror que percebemos as mudanças na vida do protagonista, seu estado emocional perturbado e os reflexos que isto traz em seu relacionamento com o pai, a casa e o passado que tenta resgatar.

Os recursos audíveis como voz, efeitos sonoros e música adquirem um forte potencial no objetivo de produzir tensão, suspense e até medo, tornando o filme efetivamente apreciado. Observamos em *Quando eu era vivo* como os três elementos citados corroboram com a produção do efeito emocional desejado a partir do jogo estratégico com as crenças e pensamentos do espectador.

Os personagens falam de maneira excessivamente pausada e monocórdica, realçando uma sensação de estranheza e suspense a partir de silêncios. Este filme apostou em aumentar gradativamente a tensão do espectador a partir do tom baixo e pausado de seus personagens, nos ambientando na vida deles gradativamente e nos guiando em um processo de interpretação cognitiva da relação distanciada dos membros daquela família.

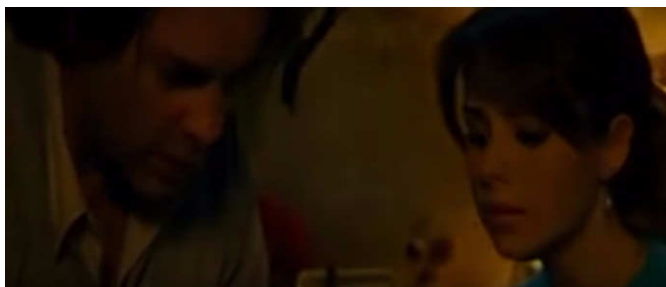


Em contraste, ruídos sonoros aparecem para criar ambiência em momentos inesperados. Percebemos isso logo no início da trama, por exemplo, quando Júnior interfone para seu pai e ouvimos um “louco da rua” gritando sons ininteligíveis. A utilização desse recurso logo no começo da narrativa nos coloca em sintonia com o mundo de estranhamento. Ali a narrativa começa a dar pistas de que estamos de fato dentro de uma trama de horror. Há ainda o recurso de amplificar o volume de ruídos, sons fora de campo e diálogos para nos ambientar no gênero, como por exemplo as cenas do vento que surge de repente e balança as cortinas do apartamento, a amplificação dos passos de Júnior no corredor do apartamento ao caminhar em direção ao pai no momento do clímax da obra.



**Figura 3 - Cena mostrando um elemento canônico em filme de horror – a cortina ao vento**

A música é um elemento que ganha um grande destaque no enredo de *Quando eu era vivo*. Ela se apresenta com a função narrativa de aumentar a sensação de tensão gradativamente, nos possibilitando sentir ainda mais antipatia para com o objetivo buscado naquele momento da trama – identificar a letra da canção, pois esta é a oração necessária para o ritual de oferenda ao diabo. A forma suave e doce como Bruna decifra a música da partitura deixada pela mãe de Júnior é contrastada posteriormente com o momento macabro do ritual de ocultismo, clímax, quando, a canção é interpretada com suavidade por Bruna e de forma mais grave por Júnior.



**Figura 4 - Cena em que Júnior e Bruna cantarolam a música como oração ao Demonio**

As mudanças na atmosfera da narrativa também são assinaladas pela mudança na iluminação, em um jogo de ocultação e revelação que reforça a administração da informação da narrativa. Percebemos no filme um jogo entre claro e escuro, no qual as sombras constroem a atmosfera do suspense e dramatização da obra. Destacamos a cena, logo nos primeiros minutos do filme, em que assistimos Júnior ainda criança recebendo o já citado livro de presente de sua mãe. O protagonista é iluminado com uma luz ascendente através provavelmente de uma lanterna segurada pelo protagonista. Nessa imagem a direção sobrenatural da luz também sugere que aquela narrativa que está se iniciando não se trata de uma abordagem cômica ou de romance, mas sim do horror. Mais uma vez notamos, através da utilização de um recurso estilístico, o jogo com a nossa enciclopédia de filmes do gênero.

A cenografia também contribui para essa distribuição de informação e transformação gradual do tom do filme. No decorrer da narrativa, visualizamos um processo de resgate de móveis e objetos antigos. Júnior vai transformando aos poucos o apartamento de seu pai. O filme começa com um apartamento com luz branca fluorescente, com o qual podemos nos identificar facilmente, ou seja, o ambiente que nos é apresentado convoca o reconhecimento de um espaço corriqueiro e familiar.. Mas, à medida que Júnior revive a obsessão de sua mãe, notamos o escurecimento do ambiente. As luzes são trocadas, as sombras tornam-se mais acentuadas e assim o espectador tende a ter sua tensão ampliada por esta programação emocional feita com o recurso da iluminação e cenografia justapostos.

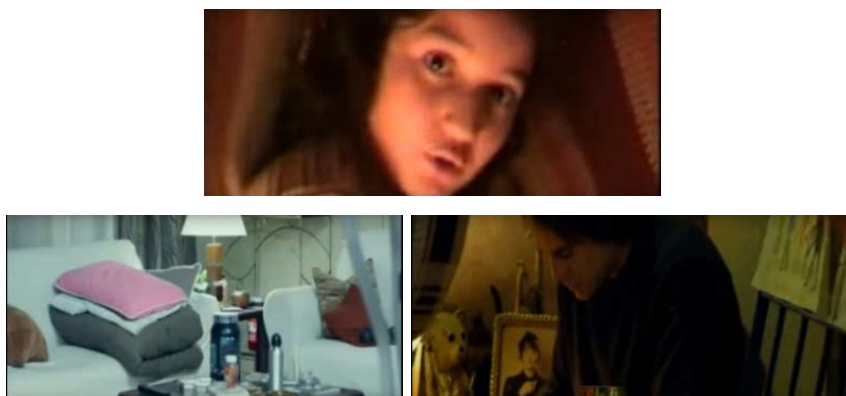


Figura 5 - Cenas selecionadas para mostrar a transição da iluminação no decorrer da narrativa

Os recursos estilísticos reproduzem e até mesmo enfatizam as convenções e enigmas intrínsecos ao mundo diegético. O jogo entre claro e escuro, por exemplo, é um mistério – convenção do gênero horror -, que nos remete a própria existência de Júnior e que a narrativa nos oferece e se esforça para manter preservada, nos afastando do personagem.

A trama de *Quando eu era vivo* também é um apartamento e de um personagem que vai se transformando com a chegada de um elemento externo, Júnior. A narrativa trata de um espaço em que pai e filho precisam voltar a conviver, e esse fato provoca situações complexas no seio da família ali representada. Assistimos a um processo arqueológico e doentio em que Júnior desenterra memórias e obsessões de sua falecida mãe. A visível loucura desse personagem afeta expressivamente o que pode ser considerado como o protagonista da narrativa: o apartamento. O espaço de convívio passa a ser totalmente modificado, em uma espécie de contaminação da doença de Júnior.

Existe na trama um forte embate entre o vivo e o morto, o doente e o sadio. Essa dualidade é notória na ilustração que fizemos mais acima mostrando a utilização do recurso audiovisual da iluminação na transformação do espaço cênico. Logo no início assistimos a um apartamento escuro – sob uma luz ocre – e em seguida o vemos absolutamente claro, em uma proposta de vida, cheio de objetos ligados a saúde como os suplementos alimentares e aparelhos de ginástica do pai de Júnior.

No entanto, dentro desse mesmo espaço que exala vida reside uma parcela escondida de morte e doença, o quatinho dos fundos onde Júnior passa a morar e a se contaminar com as crenças de sua falecida mãe. O personagem transmite sua

doença para o apartamento modificando-o através do resgate de móveis e objetos antigos, e as pessoas a sua volta como Bruna, por exemplo, induzindo-a a decifrar junto com ele os enigmas macabros deixados por sua mãe.

Como expoente da nova geração do cinema de horror brasileiro, *Quando eu era vivo* segue algumas convenções traçadas por esse gênero para propor um estudo do relacionamento familiar e das crenças nele envolvido. A abordagem dos dilemas existenciais – individuais – e psicológicos – coletivos da família de classe média - é um dado importante na filmografia de Marco Dutra. Essas temáticas são associadas a uma retórica humanista, que não nos fornece um parâmetro de moralidade, assim o espectador não é orientado a classificar as ações de cada personagem da narrativa. Dessa forma, não há na trama de Dutra uma moral maniqueísta, não sendo possível identificar mocinhos e vilões, o que Murray Smith chama de “uma estrutura moral gradativa”, onde o diretor joga com a nossa simpatia/antipatia colocando em cheque as crenças, referências e relacionamentos afetivos entre os personagens, que são “mais ou menos bons” ou “mais ou menos maus” evitando fundamentalmente fazer uso de estratégias que nos façam sentir pena ou piedade da loucura apresentada por Junior.

### 3.2.2 Vinil Verde

Vencedor de prêmios como melhor direção e melhor montagem no Festival de Cinema em Brasília, *Vinil Verde* é um curta-metragem escrito, dirigido e montado por Kleber Mendonça Filho no ano de 2004, no estado de Pernambuco. O filme baseia-se em uma fábula russa intitulada *Luvras Verdes*. A história nos é apresentada no formato de um conto, ao estilo “*Era uma vez*”, com narração em *off* e um desfecho com lição de moral. Um aspecto peculiar e bastante curioso é que *Vinil Verde* foi produzido a partir de imagens paradas – fotografias em 35 mm - justapostas, fugindo à clássica narrativa em movimento que costumamos assistir no cinema.

O filme trata da história de Mãe e Filha, em que Mãe presenteia Filha com disquinhos de vinil coloridos e pede à criança que em hipótese alguma escute o disquinho verde. O contrato estabelecido com o apreciador gira em torno de dois

principais pontos. O primeiro nos direciona a ler a obra como uma fábula – uma narrativa breve fantasiosa e de caráter moralizante (PROPP, 2006). O segundo é a utilização de elementos que guiam o espectador a uma adesão à gramática de filmes do horror. É este esquema de gênero que orienta a apreciação, levantando hipóteses sobre o que acontecerá no decorrer da narrativa, evocando memórias de fatos comuns em histórias do mesmo gênero. O pertencimento ao horror aparece na utilização enfática de seus elementos narrativos, tais como a repetição dos acontecimentos, a presença de um monstro, as imagens de bonecas com partes faltando, o clima de tensão progressiva, entre outros<sup>36</sup>.

O filme busca construir um mundo diegético, com regras específicas de aceitação dos fatos narrados. Simpatizamos com Mãe e Filha e aceitamos os acontecimentos estranhos por nos filiar-mos, através da exposição dos elementos horroríficos, a um código – os elementos clichês - que se convencionou ao gênero horror. O recurso estilístico mais evidente na obra é certamente a combinação entre fotografia still, por um lado e a trilha composta pela narração em *off* de Ivan Soares, o trabalho de som em *foley*, aliado à música *Luvras Verdes* de Silvério Pessoa. O contraste causa mais tensão e estranheza a partir de um tom misterioso conferido à progressiva tensão na repetição da narrativa aliada ao recorrente uso de uma infração de interdição<sup>37</sup> – não ouça o disquinho verde.

O tom grave e artificialmente empostado, o didatismo na exposição dos acontecimentos ilustrados e o ritmo cadenciado da voz do narrador onisciente substituem os possíveis diálogos que poderiam existir entre as personagens. Essa ausência dos diálogos evidencia a indeterminação e universalidade dos personagens.

A justaposição das imagens paradas é outro elemento que guia nossa leitura poética neste filme. Essa estrutura técnica cria interrupções dos movimentos entre os planos. Mas, o que poderia ser uma deficiência técnica, na verdade atribuiu ao filme uma estética de mistério e horror ainda mais intensa. A organização dos enquadramentos fotografados feita na montagem corrobora com a proposta paralisante da narrativa – interromper ações de movimentação - e facilita a

---

<sup>36</sup> Elementos característicos do horror, segundo Noel Carroll (1990).

<sup>37</sup> O conceito de infração da interdição equipara-se ao de fruto proibido. É proibido fazer algo, ao anunciar esse fato em uma narrativa, o espectador é imediatamente direcionado ao entendimento de que o personagem irá infringir a regra determinada, ou seja, fará aquilo que lhe foi alertado para não fazer.

antecipação do espectador – ao relacionar as imagens à narração - em prever os desdobramentos que ciclicamente se desenrolam. É esse recurso de ligação entre o que dito e o que é visto que potencializa a obra em seu objetivo poético: uma fábula de horror.

As imagens paradas aliadas à narração implicam ainda na percepção de tempo e espaço do filme. A continuidade narrativa só é percebida e interpretada a partir da junção entre montagem e voz em *off*. Como a história se passa dentro de um apartamento, o pouco movimento das personagens dentro do ambiente não parece ser prejudicado em nada diante da apreciação. A duração dos planos em tela imprime o ritmo cadenciado do filme. A maioria dos planos em *Vinil Verde* nos é mostrado de forma breve, como uma sequência de ações que representam em alguns momentos movimentos e em outros nos orientam quanto aos objetos e o espaço.

O que nos é mostrado no filme – os enquadramentos e a duração dos planos – nos diz muito sobre o gênero a que este pretende remeter. A leitura do espectador para uma obra do horror deve-se, durante a experiência fílmica, às imagens de bonecas sem cabeça, ou faltando outras partes do corpo, ao *close-up* no disco verde como uma indicação de que ouvi-lo irá causar danos as personagens etc. Mas, *Vinil Verde* também mostra alguns planos mais longos, utilizando-se do recurso de *zoom* para enfatizar as ações das personagens. A exemplo da cena em que Filha pega pela primeira vez a caixa de disquinhos e o *zoom* nos aproxima da criança. Esse recurso imprime coerência discursiva à cena e amplifica a experiência afetiva programada na obra por provocar tensão na apreciação, determinando a primeira infração de interdição de Filha.

A sonoplastia juntamente com a música complementa os recursos mais provocadores de tensão em *Vinil Verde*. Já que a narração onisciente nos guia na trama e as imagens paradas quebram o aspecto de movimentos da narrativa, o som surge como elemento que liga esses dois recursos. Enquanto um plano apresenta uma ação e a narração nos informa sobre ela, o som amarra essas duas informações separadas guiando o espectador a completar os acontecimentos em sua interpretação. Um exemplo é a cena em que Filha ouve o disquinho verde e a sonoplastia frisa o barulho da agulha na vitrola ao tocar uma música repleta de metáforas. Esse barulho potencializa a intenção de uma aproximação com o horror.

Demarcar o som da agulha anuncia a futura ocorrência do que diz a letra da música tocada na vitrola. O espectador já fica alerta para o ataque das *Luvras Verdes*.

*Nós somos as luvas verdes  
A gente vem te pegar  
Nós somos as luvas verdes  
A gente vem te pegar  
Fantasia, contos de outros cantos  
Imaginação  
Da alma escondida dentro da menina  
Surge um coração  
A gente vem te pegar  
Nós somos as luvas verdes  
A gente vem te pegar  
Fantasias, contos de outros cantos  
Imaginação  
Da alma escondida dentro da menina  
Surge um coração  
A música da vida lembra a criança  
A vida é perene como a infância  
Dorme hoje, amanhã é outro dia  
Dia de viajar pelas histórias das nossas cidades  
(Trecho da letra da música Luvras Verdes)*

A ameaça na letra da música aumenta progressivamente a tensão, acompanhando a narrativa e a tornando cada vez mais densa à medida que esta se direciona para o final. O estilo eletrônico da, ainda, a narrativa um tom de modernidade assustadora, destacando ainda mais a atmosfera misteriosa e tensionada da obra. Esse mistério é amplificado pelo fato da canção ser cantada na primeira pessoa do plural: quem é o “nós” que pegara? Questionamentos que cabem ao espectador responder ao final da trama, a partir da leitura que ele faça do texto fílmico.

É importante ressaltar a artificialidade do som em *Vinil Verde*. Devido à natureza de sua produção – as fotografias still – todos os sons do filme são adicionados em sua montagem, da música aos ruídos; da narração ao silêncio. Esse processo de produção permite ao realizador escolher cada elemento sonoro e ajustá-lo ao efeito que ele pretende causar na apreciação. Nesse sentido, a banda sonora do filme aumenta o efeito de tensão e causa, de certa forma, dramaticidade, a exemplo do barulho da agulha na vitrola.

Destacamos também como uma das principais estratégias a construção de uma relação de simpatia e engajamento entre apreciador e personagens a partir de esquemas genéricos pré-estabelecidos na leitura interpretativa direcionada por uma

perspectiva do ponto de vista de Filha - e é a ela que devemos nos ligar afetivamente.

Ainda que não haja na trama uma encenação cinematográfica devido ao aspecto técnico de imagens paradas em sequência, essa ligação emocional torna-se forte ao vislumbrarmos o discurso narrativo da história. *Vinil Verde* traz um conteúdo narrativo comum aos filmes pertencentes à nova geração do cinema de horror brasileiro: o horror é usado de maneira hiperbólica para amplificar os conflitos do próprio cotidiano familiar. O filme trata sobre obediência e castigo, amadurecimento e responsabilidade, a partir de uma abordagem fabulesca, seu principal foco é ilustrar o horror dentro do cotidiano, o extraordinário dentro do que nos seria familiar. É essa alegoria fabulesca a principal estratégia de programação afetiva de *Vinil Verde*. O processo interpretativo desses temas só é possível se o apreciador permitir-se seguir as regras de um mundo fantástico, sem especular a veracidade dos acontecimentos como em uma interpretação do mundo real. Ou seja, ao assistir a *Vinil Verde*, não questionamos o porquê de Mãe chegar a casa faltando um braço e sua rotina continuar praticamente igual, afora a diferença no cafuné dado em Filha, enquanto as duas assistem TV à noite; também não nos perguntamos o porquê do porteiro apenas interfonar para Filha avisando que Mãe encontra-se na porta, sendo que a mulher está sem os membros e na hora de sua morte, ao invés de ajudá-la, chamar algum socorro. É o contrato fixado entre obra e apreciação que direciona a interpretação desses fatos como acontecimentos plausíveis e verossímeis dentro daquele mundo fictício.

A abordagem alegórica, no entanto, não impede que o filme provoque possíveis debates sobre temas costumeiramente tratados por essa nova geração de realizadores do horror brasileiro, tais como: a ambientação da trama em um apartamento quase vazio e isolado do mundo exterior, uma mãe que precisa sustentar sua filha, uma filha que cresce praticamente sozinha devido à necessidade que sua mãe tem de sair para trabalhar, o amor materno como um propulsor de conflitos etc. Essas questões levam o filme para além de uma história de horror que deseja assustar seu público, o classifica como uma obra de horror que causa efeitos emocionais e sensoriais como tensão, sensação de isolamento, mistério; mas também propõe o espectador uma nova forma de abordar o processo de chegada à maturidade e os rompimentos que partem desse processo.



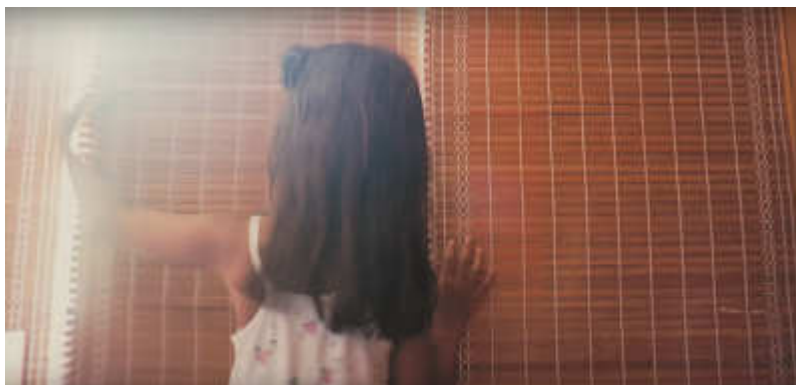


**Figura 6 - Primeira vez que Filha desobedece Mãe e vai ouvir o disco verde**

As consequências da recorrente infração da interdição de Filha afetam em Mãe, que vai perdendo partes de seu corpo a cada vez que Filha ouve o disquinho verde, “o que leva a personagem a tornar-se mãe de sua mãe” até que esta morra. E, a partir dessa metáfora da vida real em que muitas vezes nos tornamos pais de nossos pais ao cuidar deles quando mais velhos, Mendonça joga com o imaginário do espectador e o faz perceber a realidade em que vive – além da apreciação. Essa perspectiva é facilmente percebida na oposição que se desenvolve na trama, em que Filha precisa fazer as coisas por si mesma enquanto vira um pouco Mãe. Enquanto no início da história assistimos Mãe abrir as cortinas e alimentar sua filha e a criança preocupava-se apenas em brincar com bonecas, com o desenrolar dos fatos, vemos Filha realizar essas tarefas e cuidar de sua mãe, tornando-se mais madura.



**Figura 7 - Filha tornando-se um pouco Mãe**



**Figura 8 - Filha torna-se um pouco Mãe**

Nesse contexto é importante ressaltar um ponto chave na trama de *Vinil Verde*. As personagens nos são apresentadas de forma impessoal – sem nomes próprios. Essa estratégia utilizada pelo diretor reforça ainda mais a ligação afetiva que o apreciador estabelece com Filha, tornando a trama ainda mais próxima a nós.



**Figura 9 - Cena em que Mãe morre**

Tendo em vista este contexto de fantasias e metáforas, o espectador é direcionado a interpretar um desfecho típico dos contos fantásticos – lição de moral. *Vinil Verde* diz a seus apreciadores que a vida é passageira, que nossos atos trazem conseqüências e precisamos aprender e amadurecer ao convivermos com elas. É durante o desfecho da narrativa que o filme entrega-se definitivamente à exploração dos elementos do horror. Com a morte de Mãe, Filha passa a ter um novo comportamento, o que provavelmente causa certa estranheza no espectador. Nesse momento, o diretor do filme enfatiza o segundo ponto do contrato de leitura e mostra ao espectador que ele está de fato diante de uma obra de ficção de horror. Assim, somos apresentados ao monstro da fábula – *Luvras Verdes*, compradas pela criança ao retornar do enterro de sua mãe – que ataca Filha numa simbologia do

amadurecimento da criança. É possível perceber essa cena do filme como uma espécie de ritual de passagem. Agora Filha não é mais uma simples criança. As Luvas Verdes a pegaram e transmitiram para ela todos os medos e aflições de sua mãe.



Figura 10 - Luvas Verdes – o monstro

A narrativa é encerrada com a voz do narrador dizendo: - "Mais tarde ela própria se apaixonou, teve filhos, para eles deu todo seu amor e todos os seus medos e mais profundas aflições", remetendo ao caráter cíclico já assinalado pela impessoalidade do modo como o narrador se refere aos personagens. Filha definitivamente torna-se Mãe e transmite para seus filhos tudo que receberá anteriormente de sua mãe.

### 3.2.3 O Duplo

Premiado com uma Menção Especial no Festival de Cannes em 2012 e em vários Festivais de Cinema nacionais, *O Duplo* foi escrito e dirigido por Juliana Rojas. O filme, concebido no formato de curta-metragem, aborda uma história de *Doppelgänger*<sup>38</sup>, ligando-se ao universo do horror já a partir do tema narrado.

A programação poética arquitetada na obra busca afetar o espectador através da tensão, expectativa, surpresa e curiosidade. Para alcançar esses efeitos, foram utilizadas estratégias como o engajamento entre espectador e personagem, a

---

<sup>38</sup>Doppelgänger é uma lenda alemã que trata da existência de duplos amaldiçoados. Diz a lenda que o duplo é um monstro em forma de cópia idêntica de uma pessoa, que altera a personalidade do duplicado, causando-lhe má sorte e o anúncio de morte.

administração das informações oferecidas pelo texto fílmico e o uso enfático de códigos convencionais do horror. A narrativa propõe ao espectador um acordo ficcional que gira entre as convenções fantásticas do gênero e o aspecto de realismo de uma vida cotidiana da protagonista.

Os elementos convencionais do gênero estabelecem muito rapidamente a natureza e o horizonte de expectativas do apreciador já com a leitura do texto apresentado no início do filme. Essa especulação é logo comprovada com as primeiras cenas. *O Duplo* começa com a apresentação de duas cartelas de texto, com letras brancas sobre um fundo escuro, informando do que se trata a trama. Uma história supostamente real do ano de 1845, que aconteceu com a professora Emile Saglee na escola em que lecionava. E, em seguida, nos conta a história da professora Silvia, criando com o espectador uma relação entre os dois e convocando um pacto de leitura que convoca a impressão de real.

*1ª TELA: Doppelganger é um monstro ou ser fantástico que tem o dom de se tornar idêntico a alguém que ele passa a acompanhar. Considerado como pressagio de má sorte, há quem diga que ele assume o negativo da pessoa, de modo a conduzi-la a fazer coisas cruéis, que ela não faria naturalmente. Aqueles que tentam comunicar-se com seu próprio Doppelganger são tidos como imprudentes e malfadados.*

*2ª TELA: Um possível caso de doppelganger ocorreu em 1845 com a professora Emilie Saglee de 32 anos. Ela alegou ter visto seu duplo pela janela da de aula onde lecionava.*

*Esse acontecimento resultou na demissão da professora.*

(Texto exibido na cena inicial do curta-metragem *O Duplo*, 2012).

A matriz poética afeta o espectador não somente pelo tema tratado. Os recursos audiovisuais convencionais do horror, como som em ruídos, iluminação sombria, arte, fotografia e principalmente a simetria, são utilizados em *O Duplo* também com o propósito de causar efeitos sensoriais, cognitivos e emocionais. O primeiro destaque é a impressão de envelhecimento das imagens a partir do tom sépia dado pela fotografia e recursos cenográficos. Esse recurso reforça o aspecto de fantasia proposto pela narrativa, permitindo ao espectador conciliar as dimensões de leitura da trama entre realismo e ficção. Enquanto nos preocupamos com Sílvia em um aspecto cognitivo do realismo da história, também nos filiamos às convenções do gênero ao presenciarmos os elementos fantásticos do horror em um aspecto sensorial e emocional.

A fotografia e a iluminação são responsáveis por guiar a interpretação cognitiva do espectador em relação à trama, no sentido de direcionar nosso olhar para os personagens. Por exemplo, ao nos apresentar os alunos presentes na sala de aula, o filme orienta nossa interpretação, nos forçando a prestar atenção no elemento que irá desencadear toda a narrativa que está por vir. Através da mudança de foco, nossa atenção é direcionada do quadro negro para um dos alunos que, vendo algo através da janela, se levanta para olhar com mais atenção e é seguido dos demais. Em seguida voltamos a ver a professora, totalmente focada na sua aula, até que a mesma se mostra perturbada, não pelo som das crianças falando, mas por algo a mais, o que é mostrado pelo tremor na mão que escreve no quadro, acompanhado pelo som desagradável para tantos, do giz titubeando sobre a superfície do quadro, enquanto seu rosto se vira em direção à câmera e em seguida, totalmente para trás, em direção às crianças. Aqui a iluminação é acrescida da encenação da personagem para orientar o olhar do apreciador.

Mais uma vez, através da mudança de foco, a nossa atenção é desviada das crianças em direção à professora, que se aproxima, de perfil, da janela. Novamente o foco muda para destacar o garoto que parece a encarar, como se a desafiasse. O filme é pródigo em planos de detalhe. Aqui vemos o primeiro, mostrando a tensão da professora com o que quer que ela esteja presenciando lá fora, através de sua mão que esmaga o giz, fato que aguça a curiosidade do espectador sobre o que a personagem viu na parte externa da escola e sobre o que irá acontecer no decorrer da narrativa.

A luz guia também o entendimento do espectador em relação ao momento vivenciado pelos personagens. Na cena em que assistimos as professoras da escola saindo de uma reunião, percebemos Silvia – protagonista - sob um ponto de luz à direita do enquadramento, recurso utilizado para transmitir ao espectador a sensação de isolamento da personagem. Ao se apagarem as luzes, Vanda – professora de português e amiga de Silvia - se aproxima dela, com uma linguagem corporal que demonstra certa sedução ao lhe tocar e oferece uma carona. O pouco de iluminação que resta em Silvia lhe é retirado quando sua colega apaga a última luz, envolvendo-as na escuridão. Essa cena dá ao espectador o entendimento de que não há mais esperanças para Silvia. A luz é apagada em uma metáfora de que agora a protagonista está completamente afundada na escuridão/prenúncio de morte trazida por seu duplo amaldiçoado.

Os planos de detalhe do filme transmitem a reação da protagonista, anunciam as ações futuras, mas também provocam curiosidade no apreciador. À medida que enxergamos a ação da personagem, como na cena em que ela esmaga o giz, deixamos de ver o que a fez ter essa atitude. É essa forma de administrar o que é mostrado dentro de um enquadramento e o que deixamos de ter acesso, pelo fato da ação acontecer fora de campo, que permite ao espectador criar hipóteses sobre o que deixa Sílvia tão irritada.

Sabemos muito pouco sobre Sílvia, afora o fato dela ser professora de matemática em uma escola do ensino fundamental. Mas, ainda assim, o mundo parecia equilibrado até o início da narrativa fílmica, ainda que, desde a apresentação das cartelas de texto logo no início, nós já sabemos, antes mesmo que os personagens – administração da informação feita pela direção da obra – que algo irá acontecer com a protagonista. O fato observado por Sílvia no lado exterior da escola – aqui a administração da informação é executada de forma oposta, a personagem sabe de algo que o espectador não tem acesso devido ao recurso de enquadramento e fora de campo - a transforma física e mentalmente. O texto fílmico sugere os fatos de seu desenvolvimento, mas não revela (e talvez não seja necessário ou interessante revelar) o que existiu antes de seu fato inicial desequilibrar o mundo diegético que esta sendo narrado. Cabe então ao espectador esperar que a narrativa se desenvolva conforme o que estabelece seu texto inicial, satisfazendo suas expectativas.

A escolha de como a protagonista é enquadrada nos planos revela aos poucos para o espectador as informações que ele necessita na interpretação cognitiva e assim se permitir ser afetado pela trama. A cena do depósito, na qual vemos Sílvia adentrar, ao som das dobradiças da porta rangendo ao estilo clássico dos filmes de horror, é um bom exemplo disso. Ela é enquadrada ao centro da tela, destacada em relação ao ambiente a seu redor. A iluminação mais clara no corredor mostra que a personagem está metaforicamente se afastando da luz em direção a uma escuridão. A mesma se esgueira em direção à câmera, que nesse momento toma o lugar quase de um ponto de vista do espectador, até um corte seco em que vemos um plano detalhe de um rato morto no chão em meio a sangue provocando emoções locais do espectador como o nojo e a repulsa, por exemplo, seguido pelo grito da protagonista e um plano de sua reação assustada. Entretanto, Sílvia parece ser rápida em se recuperar de sustos, pois logo vê um monte de ferramentas no

chão e resolve arrumá-las numa caixa de metal, percebendo uma tesoura velha e imensa entre elas, que por sua vez é pega lentamente em suas mãos, - cena convencional do gênero, revelar o close do objeto que será utilizado para um provável crime mais à frente.

O som, na maior parte do filme, é um elemento de composição do gênero, não enfatizando as emoções do espectador e sim o remetendo ao horror. No entanto, em uma reunião de professores junto à coordenadora da escola, quando são discutidos eventuais problemas com os alunos, o som apresentado como ruído, junto ao enquadramento e iluminação, além de nos remeter ao horror, provoca e amplifica a tensão sentida pelo espectador. Em um plano mais próximo vê-se Silvia destacada tanto pela iluminação em contraluz sobre seus cabelos, quanto pelo casaco e xícara amarelos que utiliza. Ao mesmo tempo, um corte para um plano próximo (que enquadra a figura humana do tórax para cima) acentua o seu isolamento dos demais, até que uma voz em off (fora do campo) chama sua atenção.

Enquanto Silvia explica a prova que aplicou, o design sonoro cuida para que ouçamos um ruído de algo batendo ao fundo, cada vez mais alto. Corta-se para mais um plano de detalhe, que mostra Vanda puxando várias vezes um elástico, de modo frenético, como se a antever que algo trágico está se aproximando. O som do elástico sendo puxado fica cada vez mais frenético quando a coordenadora (novamente em voz off) pergunta sobre o desempenho do aluno problemático, e Silvia, visivelmente perturbada, mal consegue responder, mentindo sobre a situação. O ritmo da puxada do elástico se torna tão rápido e forte na trilha sonora que mal se escutam as palavras da coordenadora, demonstrando a total desassociação de Sílvia da realidade ao seu redor. O som do elástico torna a cena, e a narrativa como um todo, cada vez mais tensa. Há um jogo de volumes – uma amplificação de um ruído que passaria despercebido (o elástico) e o abafamento dos ruídos que interessariam à atenção da reunião dos professores (as vozes). Essa mudança sugere uma audição subjetiva (como se fosse uma câmera subjetiva) que fala algo sobre a atenção da protagonista, ou seja, demonstra sua desatenção à reunião e enfatiza o prenúncio do mal trazido pela aparição do duplo.

Outra cena em que a tensão é o principal efeito causado pela união de som em ruídos e enquadramento das personagens é a da conversa de Sílvia e Vanda dentro do carro. Vemos as duas dentro do carro de Vanda, paradas no

estacionamento da escola, quando Silvia presencia o seu duplo lhe encarando de dentro de uma das salas. O duplo é enquadrado ao longe sendo acompanhado dos sons cada vez mais fortes, da respiração ofegante de Sílvia em clara demonstração de tensão tanta da personagem quanto no espectador.

Neste momento, somos tomados pela primeira surpresa, quando Vanda desfocada ao fundo, levanta a cabeça e lhe pergunta, com um tom de voz ameaçador, se o garoto “sabe”, o que é confirmado por Silvia. Sua colega lhe avisa que ninguém pode saber, e que ela precisa fazer alguma coisa a respeito. Somos levados à dúvida sobre aquilo ser ou não uma alucinação por parte de Silvia, ou se sua colega estaria realmente possuída por uma presença sobrenatural. A resposta de Silvia, agora com a câmera cada vez mais próxima dela, vista através do vidro embaçado do carro, é interrompida no meio do diálogo por um corte seco, em que a vemos na cama, ao lado do namorado, apenas com camisa e calcinha, com marcas de unhas nos braços e sangue pelo corpo, como se tivesse lutado com alguém.

Um plano logo mostra Silvia dentro do box do banheiro, novamente através de vidros embaçados, como a demonstrar que sua personalidade está se desfazendo aos poucos. Depois de tomado o banho, é mostrado seu ventre novamente limpo, sem sangue algum, embora as marcas nos braços permaneçam. Esse corte repentino da conversa no carro para o quarto e banheiro de Sílvia esconde algum acontecimento do espectador, o que não nos é mostrado nos causa curiosidade e nos faz especular o que poderia ter acontecido com Sílvia e com o garoto, já que a cena é cortada enquanto o menino é o assunto abordado.

Essa especulação é enfatizada ao assistirmos Silvia telefonando para a casa da família de Júlio, que se encontra desaparecido, segundo a voz desesperada da mãe dele ao telefone. Vale frisar que a mãe do menino pergunta de modo acusador sobre o paradeiro do filho, como se soubesse que Silvia teria sido a responsável. Ao se voltar a um corredor (nesse ponto o filme não especifica o tempo da cena, ou seja, não sabemos se ela saiu diretamente da sala de aula, ou se foi mais tarde) e vendo, à distância, seu duplo caminhando feito um fantasma, lentamente, no corredor de um bloco de sala de aula ao lado. A conexão entre as duas personagens é demonstrada através da escolha da diretora em usar um plano longo, sem cortes aparentes, em que vemos ambas ao mesmo tempo, e então acompanhamos a personagem seguindo em direção ao corredor por onde seu duplo acabou de passar.



Silvia adentra o corredor entre salas de aula, se dirigindo à sua, para surpresa, depara-se consigo mesma ao quadro. Ambas – ela e seu duplo – se encaram por breve instante, antes de Silvia sair pela esquerda do enquadramento, fora de campo, enquanto seu duplo permanece olhando pela janelinha da porta, ao som de trovoadas ao fundo da trilha sonora. O olhar das duas, aliado ao recurso sonoro das trovoadas e metáfora da personagem saindo de campo insinua para o apreciador uma provável vitória do duplo no conflito existente entre o lado bom e o lado ruim da personagem. A narrativa nos adianta que algo horrível pode realmente acontecer, pois Sílvia já foi totalmente sucumbida por seu duplo amaldiçoado.

Através de uma transição de cenas surge uma fusão entre o rosto do duplo e um palco onde os professores estão fazendo a apresentação sobre a atividade interdisciplinar. Em evidência, vemos Vanda, que por sua vez apresenta Sílvia à plateia. Vanda é mostrada sob a luz de um *spot*<sup>39</sup>, enquanto Silvia é colocada ao fundo da cena, devidamente desfocada, novamente demonstrando a sensação de isolamento, o que é enfatizado por a mesma não estar prestando atenção aos acontecimentos. Ao se posicionar na luz, em frente ao microfone, Silvia mal consegue falar frases completas sem titubear pesadamente, o que causa estranheza na plateia formada, provavelmente, por pais de alunos.

À medida que o espectador percebe a simetrias e as oposições do filme, nota também que a protagonista vai ficando cada vez mais isolada e misteriosa. Um exemplo é a cena em que ao fazer nervosamente a chamada de seus alunos, com voz cada vez mais tensa – e enquadrada de modo a isolá-la novamente dos demais, ao chamar pelo aluno problemático (Júlio), sua voz é quase estridente. O isolamento se dá não somente pela distancia da personagem em relação às outras pessoas ao fundo, mas também pelo uso da pouca profundidade de campo. Júlio não se encontra na sala de aula. Esse fato, apresentado a nós após a conversa de Sílvia e Vanda dentro do carro e as imagens da protagonista com marcas de unha e sangue pelo corpo, leva o espectador a cogitar o que pode ter acontecido ao garoto. O filme vai administrando as informações de maneira a nos fazer acreditar que Sílvia o tenha machucado ou mesmo assassinado.

As cenas finais do filme parecem mesclar todos os recursos já utilizados para atingir os efeitos programados no texto fílmico – tensão e percepção de isolamento –

---

<sup>39</sup>Luz direcionada.

e satisfazer as curiosidades do espectador referentes às questões levantadas no decorrer da narrativa. Vemos então, sob o forte som de trovões, algo estranho ser anunciado através do grito de uma senhora na platéia durante a apresentação de Sílvia aos pais dos alunos, sobre o trabalho que realiza em sala de aula. Todos presenciam enquanto o duplo de Silvia atravessa o palco em sua direção. Interessante notar que no plano mais aberto é mostrada a sombra do duplo avançando em direção a Silvia, como se quisesse absorvê-la. Há uma estranheza na cena, pois agora todos puderam ver claramente o duplo, enquanto este se dirige para o lado contrário do palco, e, até mesmo Vanda, se mostra assustada com tal aparição. Nesse ponto o filme parece eliminar a dúvida sobre se o duplo era ou não uma alucinação da professora. O duplo encontra-se ali. O espectador já está preparado para que algo ruim aconteça, mas o que virá?

Na cena seguinte temos Silvia sentada numa cadeira, novamente isolada, sendo aos poucos acalmada por Vanda, que se mostra visivelmente transtornada enquanto se dirige a seu armário. Desta vez é Vanda que se encontra isolada no enquadramento, enquanto tenta acalmar Silvia, dizendo que vai ficar tudo bem, ao mesmo tempo em que a atuação da atriz, juntamente com sua expressão, demonstra o contrário de sua fala. Toda a cena decorre num plano longo, que termina na cadeira vazia, onde Silvia se encontrava sentada anteriormente. Mais uma vez o filme brinca com a curiosidade e expectativa do apreciador. Onde está Sílvia?

Em outro plano longo, temos Vanda a procurando pelos corredores da escola, que graças à direção de fotografia, se parece cada vez mais com uma ambientação tipicamente encontrada em filmes de horror, com espaços escuros, sons de gotejamento etc. Ao final desse plano, vemos que Vanda localiza Silvia (ou seria seu Duplo, então?) andando por um corredor subjacente, num nível abaixo do solo, como se indo para as profundezas, aumentando a tensão e o medo do espectador e também a expectativa pelo que está por vir.

Ao final, em plano mais próximo, Silvia/Duplo mata Vanda a tesouradas – mesma tesoura mostrada em cenas anteriores como uma forma de anúncio do assassinato – e se regala ao saborear o sangue de sua amiga já morta, como se estivesse beijando-a, remetendo de certa forma, ao final de um ato sexual. Corta-se para um plano mais aberto, em ângulo baixo da câmera (contra-plongè) em que se veem as duas Sílvias e a que encontra-se posicionada na porta da sala olha para a

que está sobre o cadáver, enquanto essa se vira para fita-la. Já não se sabe mais quem é quem. A partir daí o filme corta para seus créditos de encerramento ao som diegético dela arfando, como se estivesse se recuperando de um ato (seja este ato sexual ou violento) juntamente com os pingos d'água. A cena surpreende o espectador pelo fato deste não esperar que Sílvia ou seu duplo matasse Vanda. A narrativa parece nos guiar para a morte da própria protagonista e nos surpreende ao final. Nesse momento a trama cumpre com seu objetivo de causar efeitos cognitivos, sensoriais e emocionais no público, satisfazendo suas expectativas e elucidando suas curiosidades.

### 3.2.4 Estátua

Curta-metragem lançado em 2014, *Estátua* foi escrito e dirigido por Gabriela Amaral Almeida. Com participação em diversos festivais nacionais como o Festival de Cinema em Brasília e o Festival Internacional de Curtas em São Paulo, o filme aborda uma situação aparentemente normal, mas que se torna assustadora a partir do flerte com a gramática do horror - Isabel, babá, grávida de seis meses, contratada para cuidar de Joana enquanto a sua mãe viaja a trabalho. A trama pode ser vista como um exercício expressionista de composição imagética, com ênfase na *mise en scène*.

A programação poética estabelecida em *Estátua* guia o espectador por uma leitura cognitiva da relação existente entre Isabel e Joana – protagonistas - e o orienta, principalmente, por uma experiência fílmica de sensações como o isolamento e emoções como tensão e medo. Os principais efeitos provocados pelo filme são a angústia, estranheza e a dualidade entre tensão e alívio constantes em toda narrativa, expressada a partir da utilização de estratégias como a curiosidade, a administração das informações, a simpatia, o engajamento e principalmente a artificialidade das encenações.

O despertar da curiosidade do espectador é a primeira tática utilizada na programação poética do filme, aplicada logo nas primeiras cenas. Assistimos aos créditos iniciais mostrando uma citação: “O útero, terra arada, de repente é só terra, de repente é só nada”. Nada é mostrado de mais detalhes sobre o filme (ficha

técnica, elenco, ou mesmo o seu título, por exemplo). Esses dizeres aparecem sobre uma espécie de placa com ornamentações em metal no estilo mais antigo, como se fosse um quadro com uma frase, pendurado em uma parede.

A citação ilustrada logo na primeira cena aguça a curiosidade do público e o faz ficar em estado de alerta, como se os dizeres iniciais fossem um aviso ao apreciador daquilo que a narrativa o fará sentir. Com o decorrer da narrativa – segunda cena após a apresentação da placa - o espectador conhece Isabel, descobre que a personagem está grávida e assim, pode interpretar o início do filme de forma cognitiva, ou seja, entender que a trama irá tratar das inseguranças de uma gestante em relação à maternidade.

Mas, o despertar da curiosidade continua nas primeiras cenas. Temos uma câmera aparentemente fora de um suporte fixo ou estabilizado, como se fosse segurada na mão do operador – câmera subjetiva. Verificamos, portanto, que ela representa o ponto de vista de alguém abaixado enquanto olha escondido para uma mulher se arrumando num quarto. Quando a mulher sai do aposento, o olhar do observador se dirige para seus utensílios de maquiagem. O olhar oscilante nos remete ao nosso olhar na vida real, vasculhando informações dentro do ambiente, vigiando os acontecimentos. É como se a câmera fosse o próprio espectador, tentando entender a relação da placa inicial com a narrativa fílmica.

A oscilação se encerra com o toque da campainha. A estabilidade do olhar que o espectador dará à narrativa indica que ela fixa-se em um ponto, acompanhando uma personagem e estabelecendo entre ela e o espectador um laço que durará até o fim do filme. A mulher, que se arrumava no quarto, revela-se mãe de uma garotinha e agora está conversando sobre a mesma com uma candidata a babá. As personagens estão enquadradas em plano americano (cortadas à altura dos joelhos), dando a impressão de que se trata tão somente de uma conversação normal. Entretanto a câmera inicia um movimento de *travelling* rotativo, quando a agora conhecida como mãe chama sua filha, que é mostrada saindo de um canto da sala. A partir desse momento, a garota começa a se aproximar das duas, aumentando seu tamanho aparente na tela. A mãe sai do enquadramento pela esquerda, enquanto a filha fica quase centralizada, demonstrando que a partir de agora, a personagem será central na narrativa. No posicionamento das personagens, nota-se que a garota se encontra de pé, ficando, portanto, mais alta que a babá, o que dá a entender um domínio por parte da garota. A mãe apenas

aparece quando precisa se impor para que a menina responda ao cumprimento da babá ou para dar alguma instrução a sua filha, e no final, a mãe sai pela esquerda do enquadramento. Assim, é possível identificar aqui a estratégia da administração das informações fornecidas pelo texto fílmico. Não ficamos sabendo de tudo, mas sim, conhecemos as personagens e suas problemáticas aos poucos, à medida que a trama vai se desenvolvendo.

A partir desse momento, o apreciador passa a ser guiado por Isabel. Seguimos a seu lado, ao olharmos para Joana e ao simpatizarmos com as angustias da babá. Por estarmos próximos à personagem, podemos tentar pensar como ela, ou mesmo sentir o que ela sente: o mistério existente na criança, a angústia e insegurança em relação à gestação, e percebemos que tudo isso a isola e provoca medo.

Os principais recursos utilizados na obra para transmitir essas sensações ao apreciador são a organização e composição dos cenários e a artificialidade nas encenações. O isolamento provocado pelo cenário pode ser percebido em diversas cenas, como na que vemos Isabel sentada ao fundo de um quarto que dá para um corredor escuro em primeiro plano, enquanto arruma seus pertences e liga seu rádio.

Os planos e enquadramentos são utilizados para demarcar o ambiente cênico, demonstrar o isolamento e provocar curiosidade no espectador, como na cena em que a baba é mostrada abrindo duas portas de uma dispensa, em plano mais aberto, tão somente para descrição do ambiente. Somos apresentados, em plano detalhe, a uma latinha de comida para cães, tomada que é seguida por um hamster em primeiro plano, correndo dentro de sua rodinha, numa gaiola. No entanto, não vimos nenhum cachorro no apartamento, o que mais uma vez aguça a curiosidade do espectador sobre o que teria acontecido com o animal, e principalmente, qual seria a relação entre uma frase sobre útero, uma criança aparentemente estranha, uma gestante e a não existência de um animal. Os planos e enquadramentos também são utilizados para demarcar certo mistério na trama. Percebemos isso na cena em que Joana se encontra parada, olhando sua janela. A baba é enquadrada em primeiro plano, porém de costas para a câmera e também, com o seu corpo parcialmente fora de campo. Ao se virar para encarar a babá, tem-se um plano próximo de Joana, para enfatizar o seu olhar misterioso e desconfiado.

As duas são mostradas sentadas à mesa, com uma luminária ao centro do enquadramento, demonstrando a oposição entre as personagens, ao mesmo tempo em que elementos do cenário da cozinha as envolvem, como prateleiras à direita do enquadramento. Isabel pergunta a Joana sobre o cachorro e a menina responde que morreu e ainda era filhote. É nítida a tensão estabelecida entre as personagens e isso se torna ainda mais enfático a partir da artificialidade transmitida pelo diálogo das mesmas, cheio de pausas e movimentos lentos, como se fizesse questão de mostrar ao espectador que aquilo não passa somente de um filme, uma fantasia, não o permitindo observar como algo real e verossímil.

O filme trabalha com o tom de mistério, desenvolvido, sobretudo, através da figura da criança. A personagem também é isolada por elementos do cenário, como portas e paredes do corredor. A primeira cena que ilustra esse enfoque é a que Isabel atende ao telefonema de alguém, que provavelmente seria sua mãe, ela se desloca para o cômodo à esquerda do enquadramento, o deslocamento é acompanhado pelo movimento *de travelling* lateral da câmera (que aqui é o recurso principal na busca do mistério e da tensão), o que acaba por esconder o corredor e a porta do banheiro. A babá olha concentradamente para uma foto de Joana, quando bebê, fitando nos olhos da garotinha. Nisso ocorrem dois movimentos da lente da câmera (zoom): um em direção aos olhos mostrados na foto, outro em direção ao rosto cada vez mais tenso, da babá, fazendo com que se dê um princípio de ligação entre as duas, o que é interrompido bruscamente pelo toque do telefone fixo.

Enquanto fala com sua mãe, a câmera se desloca em *travelling* lateral mais uma vez, só que em direção contrária, para a direita da tela, mostrando a porta aberta ao fundo, do banheiro. A babá entra então no enquadramento enquanto conversa ao telefone, ficando entre a câmera e a porta do banheiro. Ao se deslocar novamente para a esquerda, Joana é revelada em pé, na porta do banheiro. Entretanto, a fotografia causa a impressão de que há algo de errado com a garota, vista na penumbra da porta, quase como se fosse uma figura fantasmagórica, que contrasta com a última fala da babá: “Ela é um anjo”. A imagem em contraste com o áudio causa certa angustia no apreciador. Começamos a relacionar as perguntas levantadas à imagem de Joana. A garota passa a ser vista como ‘o monstro’ da narrativa.

Ao identificarmos Joana como monstro – já que a vemos como Isabel a vê – percebemos entre as duas personagens, a existência de um conflito de poderes.

Isso é ilustrado, por exemplo, na cena em que Isabel abre as cortinas do quarto de Joana, deixando a claridade do sol entrar, enquanto desperta a menina. Por sua vez, Joana simplesmente diz “senta” em um tom um tanto imperativo, ao qual a babá atende, sentando-se na cama enquanto a garota passa a acariciar seu rosto enquanto diz que queria que fossem eles juntas, para sempre. A tomada se detém no rosto angustiado da babá, que por sua vez é distraída pelo som do hamster na rodinha da gaiola.

A angústia de Isabel ganha uma maior dimensão quando a babá tem uma conversa tensa com o pai de seu bebê ao telefone, sentada na sala, visivelmente isolada, e cercada por uma estante enquadrada em primeiro plano, o que enfatiza ainda mais o senso de solidão da mesma. Joana se aproxima e senta à sua frente, de costas para a câmera. Dá-se um corte seco para um plano mais próximo em que Joana dá um papel à babá. Tem-se um plano de detalhe, mostrando o desenho de um coração com duas figuras humanas dentro dele, que representam Joana e Isabel, cada vez mais desconfortável, e que nota que no desenho, está sem a barriga de grávida.



Figura 11 - Desenho feito por Joana

Isabel demonstra-se irritada e angustiada com a imagem e, observando sua insegurança, mais uma vez, identificamos Joana como o monstro da narrativa. A emoção sentida por Isabel dispara a tensão no espectador. Joana ignora a existência da gravidez de Isabel e passa a ter atitudes possessivas e controladoras em relação à babá. É a partir desse momento que o filme passa a ganhar as convenções do horror. Olhamos para Joana não como se ela fosse apenas uma criança, mas sim como se ela tivesse algum poder sobrenatural que dominasse a

babá. O clima torna-se mais pesado, vemos Isabel amedrontada, sem querer entrar nos cômodos do apartamento. Cogitamos então qual será o final dessa personagem.

O enquadramento ganha o auxílio do som diegético para aumentar a tensão, causar estranheza e demonstrar o conflito instituído entre as personagens. Essa estranheza torna-se mais perceptível na cena em que as personagens iniciam uma brincadeira, a babá se encontra posicionada diretamente à frente de um espelho, que por sua vez mostra que Joana se encontra mais adiante, dançando ao som de uma música eletrônica. Isabel mostra-se ora incomodada com alguma coisa – provavelmente seus medo e inseguranças -, ora excitada, o que causa certa estranheza no apreciador. Num plano lateral, Joana aparece adentrando o enquadramento e dançando, até que o babá, ao pegar o controle remoto do equipamento de som, pausa a reprodução da música, ao mesmo tempo em que diz “*estátua*”, fazendo com que Joana pare de dançar e fique na mesma posição. No mesmo plano, a babá tenta várias vezes fazer com que a garota perca a concentração e saia de sua posição, depois desiste, mas mesmo assim a garota continua na mesma pose, o que a faz perder o controle e gritar com Joana.

*Estátua* nos mostra, assim como a maioria dos filmes dessa geração do horror brasileiro, que uma situação aparentemente normal pode tomar grandes proporções ao mexer com a emoção dos seus participantes. Mistério, tensão e estranheza se misturam em vários momentos, como por exemplo, ao vemos Joana em perfil, em primeiro plano, agitando uma caneta dentro da gaiola do hamster. Pelo enquadramento, não se pode ver a parte inferior da gaiola. Ao fundo vemos a babá se aproximando para pedir desculpas por ter gritado com a garota. Entretanto, essa lhe diz que o hamster está morto, e o enquadramento mais centralizado da babá nos permite perceber sua expressão de horror, o que dá a entender que ela suspeita que a menina tenha matado o animal num acesso de raiva. Há que também se perceber os sons desagradáveis que a caneta – provavelmente de metal – faz contra as grades da gaiola, o que lembra muito as barras de metal de uma prisão. Como o espectador segue sua experiência fílmica ligando-se à Isabel, passa a partir de então a satisfazer determinadas curiosidades como a relação entre a morte dos animais e o desenho de Isabel sem barriga, juntamente com a frase que dá início ao filme. Entendemos que, de fato, todas as cenas possuem alguma relação e o texto fílmico nos orienta a interpretar que Joana pode causar algum mal ao bebê de Isabel, tornando seu útero uma terra de nada.



No entanto, é o movimento lento da câmera que amplifica a tensão do espectador. Um exemplo é a cena em que vemos a babá de costas, enquanto a câmera faz um movimento de *travelling* adiante em direção à mesma. Corta-se para um contra-plano em que se tem o rosto assustado da babá, enquanto a câmera se desloca numa leve e vagarosa panorâmica para a esquerda da tela, quando ela tenta ver se a garota está por detrás. Em seguida, para a direita, quando percebemos que a menina surge do modo misterioso e inexplicável ao seu lado, encarando-a de modo ameaçador, com os cabelos desgrehados.

Agora, voltando ao plano anterior, vemos ambas, cada uma em lado oposto do enquadramento, enquanto a babá deixa cair o bordado que estava fazendo. Ao pegá-lo para devolver, Joana a assusta, pois agora também têm em mãos as duas agulhas. Ao encarar Joana, Isabel tenta convencê-la que o bebê (“uma garotinha, como você”, ela argumenta) apenas come o que ela come, mas que não rouba a sua comida, segundo Joana acusa de modo ameaçador (“ela é má”).

Neste momento, o apreciador já está envolvido nas angústias de Isabel e, portanto, pode compreendê-la, transformando a sensação de estranheza em compaixão, ainda que sem se mantenha a tensão, o que é ilustrado através da cena em que a babá encontra-se dentro do box de um banheiro, cercada pelas paredes estreitas, se debatendo para todos os lados, como se encurralada. No mesmo plano, ela começa a usar a ducha do chuveiro numa estranha mistura de lavagem e masturbação enquanto toca e aperta seu seio direto. Novamente são misturadas as noções de horror e sexo, demonstrando a imensa angustia de Isabel e aumentando a tensão do espectador.

Aos poucos, a sensação de angustia de Isabel se transforma em desespero, vemos a babá de perfil, em frente a uma janela, quando a mesma conta a sua mãe que o bebê teria parado de mexer, e que ela desconfia de Joana, que em sua opinião, teria matado todos os bichos de estimação. A cena é banhada em tons azulados, que remetem a algo bem distante, frio e sem vida. Na trilha sonora, sons de diversos pássaros, que parecem estar atacando, utilizados possivelmente em referência ao gênero do horror..

Em um plano geral mostrando a sala de visitas do apartamento, como se a mesma fosse abandonada, num clima pesaroso, que remete ao de filmes de gênero. Em um corredor escuro, vemos a babá, enquadrada ao centro da tela, portanto roubando nossa atenção, tentando escapar do apartamento, indo bem lentamente,

como se com medo de despertar a atenção da garota. Isso é sucedido por vários planos da babá, sempre sozinha e cercada aqui e ali pelas paredes ou mobiliário, enquanto a mesma examina os cômodos, à procura de Joana.

A menina aparece se esgueirando por trás de uma treliça, como se estivesse preparando um ataque à babá, bem lentamente. Quando Isabel tenta explicar a ela que está indo embora, Joana insiste imperativamente (as duas novamente em lados opostos da tela, dando a ideia de oposição/conflito) que a babá deve brincar com ela de *Estátua*, só que segundo ela, agora é a vez de Isabel dançar ao som da música. Vemos a babá novamente cercada pelas paredes, dançando ao som de uma música eletrônica, enquanto em primeiro plano se vê a silhueta da criança na penumbra, a observando. Joana então “congela” a babá na posição de dançar. Mais um corte seco mostrando o abajur vermelho – em uma forma de demonstrar que este é o ponto máximo de tensão para o espectador - e parte de um quadro na parede. Então os olhos de Joana invadem o enquadramento sem aviso algum, ameaçadores, como se estivessem no mesmo nível de altura dos olhos da babá. Na trilha sonora são ouvidos os sons arfantes de respiração, não sabemos se de objetivo cumprido por Joana, ou se de desespero de Isabel.

Em um plano mais aberto, com a câmera à altura aproxima do chão, mostrando a uma certa distância o corpo paralisado da babá e a criança abraçando-a ternamente, como se estivesse guardando um objeto de sua propriedade. Passamos então a ver Isabel com as mãos na cabeça, numa expressão de desespero e horror, totalmente paralisada, como se tivesse pleno conhecimento de seu destino, enquanto a cor da tomada é alterada, talvez, para se dar a impressão que a babá realmente virou uma estátua.

Os créditos finais surgem no mesmo plano de fundo dos de abertura, para que se dê uma rima visual com o início do filme. É nesse momento que o aspecto cognitivo da programação poética do curta se concretiza. Mesmo que o texto fílmico já tenha determinado que os medos de Isabel transformariam Joana no monstro da narrativa, a visão da babá paralisada é fundamental para a efetivação do efeito programado em toda obra, a tensão crescente e a angústia ainda que isto já fosse esperado pelo espectador.

## Considerações Finais

O pontapé inicial para a realização desta pesquisa foi a percepção da existência de um grupo de filmes brasileiros contemporâneos que se apropriam do gênero horror para enfatizar o artifício e o sobrenatural do cotidiano – um cotidiano marcadamente de classe média. O propósito era entender como estes filmes foram programados com estratégias próprias de um determinado gênero para causar tensão em seus espectadores, e essa compreensão só foi possível através da realização de análises poéticas-cognitivistas.

Os filmes selecionados como objetos de estudo deste texto - *Quando eu era vivo* (2014), *Vinil Verde* (2004), *O Duplo* (2012) e *Estátua* (2014) - pertencem ao grupo da nova geração do cinema de horror brasileiro e foram programados para evocar efeitos como tensão e medo, através do uso de ambientes comuns que se tornam hostis à medida que a história se passa, deixando os personagens cada vez mais isolados física e mentalmente. Nessas obras prevalece uma ambientação do medo, que pode emergir a qualquer momento, ou permanecer escondido por toda narrativa. As histórias se passam em apartamentos ou escolas, em típicas representações da vivência de uma sociedade de classe média. A intimidade desses espaços fictícios aproximam o mundo da narrativa do mundo do espectador, são, lugares familiares em que qualquer um de nós poderia estar.

No que diz respeito aos temas, foi possível identificar dois grandes eixos: o primeiro eixo explora as ligações com os temas típicos do gênero terror - crenças religiosas e da morte, assim como de sexo e violência, ambos como vetores de ligação ao horror. Apesar de não ocuparem uma posição central nas tramas, ocupam a função de ancorar no gênero. O segundo eixo se concentra nos pequenos dramas do cotidiano, como maternidade, ou as complexas relações afetivas familiares. Essas temáticas perpassam as narrativas como se propusessem ao público um debate, ou uma reflexão sobre suas próprias vivências. A maternidade é um tema tratado com bastante cuidado nesses filmes. As narrativas enfatizam não só a escala de amor materno, como em *Vinil Verde*, mas também exploram os medos das mães em relação às gestações, nascimento ou a forma de criar seus filhos como em *Estátua*. O amor e o medo andam juntos quando se trata de filhos, e os filmes dessa geração de realizadores utilizam dessa ambiguidade

para alcançar um público amplo, que possa se reconhecer no trato dessas abordagens. É justamente na combinação desses dois eixos que mora a essência da construção afetiva dos filmes da nova geração de horror.

Esse encontro de temas é explorado a partir de estratégias próprias da gramática do horror, com especial atenção para a produção dos efeitos de tensão e medo através do cenário, som e iluminação. Os cenários funcionam ora como personagens principais da trama, ora como plano de fundo para orquestração das convenções do gênero. Enquanto personagens, a exemplo de *Quando eu era vivo*, o cenário se transforma e, é essa alteração que transmite as percepções sensoriais de claustrofobia e sufocamento no espectador. Enquanto espaço de aproximação com o horror, os cenários não necessariamente se alteram, mas funcionam como elementos isoladores dos personagens, a exemplo de *Estátua*, quando percebemos o espaço fictício demarcando a angústia e o medo da babá Isabel.

A maioria das histórias se passam dentro de apartamentos ou escolas, onde os objetos mais comuns adquirem algum potencial horrorífico. Ao invés de cabanas, florestas, castelos, cemitérios e mundos isolados e sobrenaturais que costumeiramente servem de cenário para histórias de horror, os filmes são ambientados em espaços de intimidade corriqueira: corredores, quartos, depósitos ou salas de aula são lugares ordinários, do cotidiano, onde o espectador poderia estar. Essa ambientação do medo transmite aos filmes alguma aproximação com quem os assiste.

Os sons, junto com a iluminação enfatizam a proposta de causar desconforto e estranheza no público. A grande maioria dessas obras utiliza a amplificação de ruídos e não música para atingir esse objetivo. Em *Quando eu era vivo* e *Vinil Verde*, no entanto, a música tem os papéis de dramatizar as narrativas e de passar uma mensagem metafórica ao espectador. O público é guiado pela letra das canções para interpretar cognitivamente as mensagens, religiosas ou fabulesca nestes dois respectivos casos, que o programa poético deseja nos passar.

Os ruídos articulam as convenções e clichês de gênero. São gritos sons de passos no chão, portas que rangem ao abrir. Recursos que, em sua maioria, foram adicionados artificialmente na montagem para exagerar a matriz poética das obras. Esses elementos ora aumentam a tensão, ora assustam o apreciador proporcionando uma textura sonora bastante efetiva em termos de horror.

No horror como um todo, a iluminação possui um forte aspecto de representação perceptível. Nestes filmes, percebemos uma possível referência expressionista na forma da representação da luz como um elemento cênico e não só como artifício de visibilidade. É o jogo entre claro e escuro que determina o que é mostrado e o que não é. A maioria dos filmes dessa geração utiliza artifícios, às vezes alegóricos, de luzes e sombras recriadas em cenários que nos são familiares, ou seja, de fácil identificação, criando profundidades e direcionando o foco de nossa visão com a intenção de revelar bem aos poucos os acontecimentos, objetos horroríficos, causando no espectador a sensação constante de curiosidade e medo. A transformação de espaços familiares e corriqueiros em espaços de horror se dá, em grande parte, a partir dessa manipulação da luz.

Já no que diz respeito à abordagem emocional, identificamos que os quatro filmes analisados nesta dissertação buscam afetar seus espectadores através de dois principais efeitos: a tensão constante aliada à ambiência do medo e a sensação de isolamento social. A tensão é uma emoção que surge desde as primeiras cenas das obras. Em um primeiro momento, na forma de curiosidade do espectador a partir da indução a diagnósticos (o que aconteceu? o que há de errado?), e em um segundo momento, a partir do suspense, a partir de prognósticos de um porvir anunciado (será que isso vai acontecer? Será que ela vai mata-lo?). Essa estratégia impulsiona e amplifica o efeito de tensão, ou seja, é uma emoção que aparece de leve e vai aumentando gradativamente à medida que a narrativa se desenrola.

O efeito de tensão é constante e geralmente direcionado pela leitura cognitiva dos fatos narrados, ou seja, a interpretação dos temas do eixo discursivo das obras. Isso leva o apreciador a ficar sempre alerta, à espera de um susto maior, do momento em que os gritos poderiam surgir. A tensão propicia ao espectador que ele espere pelo efeito do medo, que pode ou não acontecer durante toda narrativa.

O isolamento é um efeito causado principalmente pela utilização dos recursos estilísticos de cenário e iluminação e também dos temas tratados nas obras. Os personagens estão sempre sozinhos e próximos do perigo, presos dentro de um ambiente fechado e escuro onde qualquer coisa pode acontecer. Percebemos nestes filmes uma grande importância dos ambientes que isolam os personagens do mundo exterior. São corredores e portas, depósitos e quartos que parecem “engolir” esses personagens e direcionar o mundo construído da ficção para o interior, o subjetivo, o íntimo, mexendo com as emoções deles e com as nossas.

É pertinente ressaltar a importância de uma retórica afetiva existente nessas quatro obras. Isso se dá na forma como os realizadores procuraram enfatizar uma gama de reflexões sobre os efeitos do horror pertinentes aos temas corriqueiros do universo da apreciação. Os programas poéticos desses filmes, na intenção de afetar seus espectadores, buscaram lidar com as crenças do público, causando-lhes tensão e medo.

O método da Poética tornou-se uma força motriz para nosso estudo, pois além de ressaltar a existência de estratégias de produção de efeito cognitivos, sensoriais e emocionais, essa metodologia direciona o espectador a experimentar os vários modos como os filmes nos afetam, manipulando nossos sentimentos. Sob essa perspectiva, nossa ideia foi realizar exercícios de análises fílmicas que refletissem a dimensão emocional das obras, identificando de que modo as esferas sensoriais e cognitivas da apreciação se relacionavam com a primeira.

Realizar um estudo poético sobre cinema exigiu de nós um aprofundamento teórico que nos possibilitasse uma melhor compreensão sobre as estratégias para produção de efeito, o que nos guiou a entrar em contato com a literatura cognitivista. A utilização deste arcabouço teórico nos permitiu observar a contribuição de diversos autores que estudaram a relação cinema-emoção e sistematizaram modelos de interpretação fílmica.

Para realizar o trabalho, foi necessário estabelecer um diálogo interdisciplinar entre as teorias cinematográficas, a filosofia, a psicologia e até mesmo a neurologia, que demonstrou uma eloquente objetivação conceitual, que acaba por tornar-se restrita a casos particulares de estudo. Percebendo esse impasse, utilizamos a abordagem teórica e metodológica na medida em que estas se mostravam úteis a análise de nossos objetos.

Os conceitos cognitivistas direcionaram análises que entendem as emoções evocadas por filmes como uma reação motivada por um objeto – a narrativa fílmica. Dessa forma, é notória a ênfase do estudo na narrativa e nos personagens da obra, o que levou os autores a pesquisarem cinematografias específicas como os filmes clássicos hollywoodianos. Levando-se em consideração que nosso objeto, apesar de ter similaridades, não fazem parte dessa cinematografia, olhamos para eles sob a luz dos conceitos mais coerentes para interpretá-los como os de Greg Smith, Noel Carroll e Carl Plantinga.

A análise dos quatro filmes revelaram uma recorrência de utilização de recursos, na ânsia por causar no apreciador a sensação de compartilhar as emoções dos personagens, desde as convenções de gênero que nos possibilita migrar da realidade para o mundo fictício até o esforço em explorar a subjetividade dos personagens.

Nesse contexto, os conceitos cognitivistas que mais nos auxiliaram na análise da produção emocional suscitada pelas obras foram o reconhecimento, a simpatia e a curiosidade e o suspense. O reconhecimento, elaborado por Smith (2004) ao tratar de engajamento do espectador-personagem, nos possibilitou, em grande parte das análises, perceber as possíveis ligações entre as perspectivas dos personagens e do público, através do acompanhamento das ações, da observação das subjetividades e dos enredos, como também da observação dos recursos que imprimem os afetos em tela.

Para além do reconhecimento, os quatro filmes despertam no espectador a identificação em relação à vivência subjetiva dos personagens. Sobre isso, Aumont (2006) explica que é a situação e a forma como ela é explorada que determina se o espectador irá ou não se identificar com um personagem.

No entanto, como relatamos ao longo do texto, os autores cognitivistas rejeitam o conceito de identificação e utilizam os conceitos de empatia - em uma perspectiva mais restrita e simpatia - em uma perspectiva mais geral. Essa rejeição à identificação se deve ao entendimento cognitivista de que o apreciador não cola sua emoção a emoção do personagem, criando uma uniformidade afetiva. Ao contrário, podemos simpatizar ou antipatizar com os personagens e a narrativa a depender da situação e de como ela é explorada. O conceito de simpatia nos ajudou a compreender os perfis dos personagens, ora os percebíamos com boas intenções e simpatizávamos com eles ao sentirmos suas angustias e aflições, ora antipatizávamos, olhando-os como monstros e causadores de medo e tensão. Nota-se nos filmes a clara intenção de seus realizadores em evocar algum tipo de engajamento, a utilização dos recursos audiovisuais como repetições ou *close-up*, por exemplo, levam o espectador a entender a dimensão emocional de cada personagem, seja os aproximando ou afastando.

É importante ressaltarmos que o conceito mais importante em nossas análises foi o de tensão narrativa, nas formas de curiosidade, suspense e surpresa. Essa estratégia produz uma sensação inicial de estranhamento no apreciador,

permitindo que a tensão se manifeste nos elementos corriqueiros. A curiosidade pelo é elaborada através da ausência ou pouca ocorrência de diálogos entre os personagens, da administração da informação fornecida ao expectador - ora sabemos o mesmo que os personagens, ora sabemos mais ou menos que eles - e da ambientação da narrativa. No caso do suspense, o espaço fictício tão próximo ao público, transformado em um ambiente de medo sugere em nós questionamentos sobre um porvir ou sobre um passado desconhecido que só irão ser respondidos ou não com o acompanhamento de todo enredo narrativo.

Para discutir estratégias de produção de efeitos em obras de gênero foi necessário entender como essas classificações surgiram no cinema e observar suas características. O que desejávamos era olhar para o cinema de gênero horror, conhecer seu desenvolvimento em âmbito nacional e através disso identificar em alguns filmes desse grupo a forma como eles foram programados para nos afetar.

Seguindo essa perspectiva exploramos uma filmografia periférica observando seus limites e possibilidades em relação a suas convenções canônicas no cinema mundial e suas especificidades em termos de Brasil. Altman (2000) Gomes (2004) Carroll (1990) e até mesmo Aristóteles (350 a.C) ressaltaram que uma obra de gênero não deve ser analisada apenas em suas vertentes estruturais e narrativas, mas também a partir dos efeitos que elas suscitam na apreciação. Assim, é a emoção causada pelo horror que estabelece um conjunto de expectativas compartilhadas pelo público destes filmes, no caso de nossos objetos: tensão e medo .

Os resultados de nossa pesquisa demonstram que seria proveitoso a realização de novos exercícios de análises, já que não utilizamos em sua totalidade a abordagem cognitivista das emoções fílmicas. Como os estudos referentes a esta temática ainda é pouco investigado academicamente no Brasil, esta dissertação concentrou-se mais em explorar as estratégias para produção de efeitos que em demarcar à medida que tais estratégias se enquadram para a realização de análises em filmografias. Ainda assim, acreditamos que este trabalho possa contribuir com novas análises que priorizem a identificação de estratégias de produção afetiva, sem perder de foco a essência e a singularidade de cada obra a ser interpretada.



## REFERÊNCIAS

ABREU, Nuno. **Boca do lixo: cinema e classes populares**. Campinas: UNICAMP, 2006.

ALTMAN, Rick. **Los géneros cinematográficos**. Barcelona: Paidós, 2000.

ANEAS, Tatiana. **Dimensões e padrões poéticos do filme publicitário contemporâneo**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia UFBA, 2010. Disponível em < <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/5957/1/TatianaAneas.pdf> > Acesso em 18 de agosto de 2015.

ARISTÓTELES, (350 a.C.), **A Poética**, Trad. Eudoro de Sousa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, Lisboa, 2000,

BAARS, Bernard J. **The cognitive revolution in Psychology**. Guilford. New York, 1986.

BORDWELL, David, "A Case for Cognitivism" in *Revue de théorie de l'image et du son*, Iris n.9, pp.12-40. 1989.

\_\_\_\_ **Narration in the fiction film**. University of Wisconsin Press,. EUA, 1990

\_\_\_\_ **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papirus Editora, 2009.

BRADLEY, M. M.; CODISPOTI, M., CULBERT, B. N. & LANG, P.J. *Emotion and Motivation I: Defensive and Appetitive Reactions in Picture Processing*. Emotion, 2001.

BROWNE, Nick. **Refiguring american film genres – theory and history**. Berkeley: University of California Press, 1998.

CÂNEPA, Laura. **Medo do quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros**. Tese de doutorado apresentada a UNICAMP em 2008. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000446825> Acesso em 18 de janeiro de 2016.

CANNON, Walter B. The James-Lange theory of emotion: A critical examination and an alternative theory. American Journal of Psychology . 1927.

CARROLL, Noël, "**Prospects for Film Studies: A Personal Assessment**" in David Bordwell and Noël Carroll (ed.), Post-Theory: Reconstructing Film Studies, Madison: University of Wisconsin Press, pp. 37-68. 1996.

\_\_\_\_\_. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. Campinas: Ed. Papirus, 1990.

\_\_\_\_\_. **Film, Emotion and Genre**. In: PLANTINGA, Carl.; SMITH, Greg. (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999

\_\_\_\_\_. **The Philosophy of Motion Picture**. London: Blackwell Publishing, 2008.

DAMÁSIO, António. **O Erro de Descartes – Emoção, Razão e Cérebro Humano**, Trad. Dora Vicente e Georgina Segurado, Publicações Europa-América, Lisboa, 1994.

\_\_\_\_\_. **O Sentimento de Si: O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência**. Trad. parcial M.F.M., Publicações Europa-América, Lisboa, 1999.

\_\_\_\_\_. **Ao Encontro de Espinosa – As Emoções Sociais e a Neurobiologia do Sentir**, Publicações Europa-América, Lisboa, 2003.

DARWIN, C. **The expression of emotions** in Man and Animals. Chicago. University of Chicago Press. 1872.

DELUMEAU, Jean. **A história do medo no ocidente**. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

DOUGLAS, Mary. **Purity and danger, an analysis of conception of pollution and taboo**. London: Routledge and Kegan Paul, 1966.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: a Cooperação Interpretativa nos Textos Narrativos**. Tradução: Atílio Cancian. São Paulo: Perspectiva, 1986.

\_\_\_\_\_. **Seis Passeios pelos Bosques da Ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo**. Trad: Lúcia Nagib. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

EKMAN, Paul. **Emotion in the Human Face**, Cambridge: Cambridge University Press, 2nd Ed. 1982.

FRANÇA, Júlio. **Insólito, mitos, lendas, crenças**. Ed: Dialogarts. Rio de Janeiro, 2011.

FRIJDA N. **The Emotions, Studies in Emotion and Social Interaction**, Cambridge University Press, Cambridge. 1986.

GOMBRICH, E. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GOMES, Wilson. **Estratégias de Produção de Encanto: o Alcance Contemporâneo da Poética de Aristóteles**. In: Textos de Cultura e Comunicação, n. 35, 1996.

\_\_\_\_\_. **La Poética del Cine e la Cuestión del Método en el Análisis Fílmico**. In: Significação, v. 21. São Paulo: Annablue, 2004.

\_\_\_\_\_. **Princípios de Poética (com Ênfase na Poética do Cinema)** in: PEREIRA, M.; GOMES, R.; FIGUEIREDO, V. (Org.). Comunicação, Representação e Práticas Sociais. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora PUC, 2004.

GRODAL, Torben. **Emotions, Cognitions and Narrative Patterns in Film**. In: PLANTINGA, Carl R.; SMITH, Greg (Ed.). *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, 1999.

GUERREIRO, Ricardo. **Melancolia e Nevoeiro: a figura do medo no cinema português**. Dissertação de mestrado apresentada em abril de 2010 na Universidade Nova de Lisboa. Disponível em <http://run.unl.pt/handle/10362/5126> Acesso em 05 de fevereiro de 2016.

HUTCHINGS, Peter. **The horror film**. Edimburg: Pearson, 2004.

ISEN, A.. **Positive Affect and Decision Making**. In Lewis, M. & Haviland-Jones, M. (Eds.), Handbook of Emotions. 2nd Edition, New York, Guilford: 417-435.2000.

JACOVICH, Mark. **Horror the film reader**. Psychology Press, 2002.  
Disponível em <  
[https://books.google.co.mz/books/about/Horror\\_the\\_Film\\_Reader.html?hl=pt-PT&id=Az5dE4nyznsC](https://books.google.co.mz/books/about/Horror_the_Film_Reader.html?hl=pt-PT&id=Az5dE4nyznsC)> Acesso em: 19 de junho de 2016.

JAMES, William. **What is an Emotion?**, Mind, 9, 188-205, 1884.  
Disponível em <http://psychclassics.yorku.ca/James/emotion.htm> Acesso em: 15 de agosto de 2015.

LEODOUX, J. **O cérebro emocional: os mistérios, alicerces da vida emocional**. Objetiva. Rio de Janeiro. 1998.

LYRA, Bernadette; SANTANA, Gelson. **Cinema de bordas**. São Paulo: Editora a Lápis, 2006.

LUCHETTI, Ruben. **Depoimento do escritor e roteirista sobre sua parceria com José Mojica Marins**. Transcrição de Laura Canepa. In: Coleção Zé do Caixão. 50 anos do cinema de José Mojica Marins. Direção e produção: Paulo Duarte; Carlos Primati. Jundiaí: Cinemagia, 2002. 6 DVDs (521 min.), vols. I, II, III, IV, V, VI, son/color.

MUNSTERBERG,, Hugo, **"The Photoplay - A Psychological Study"**, 1916.  
EBook disponível em: <http://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>  
Acesso em 11 de setembro de 2015.

NEALE, Steven. **Genre and Hollywood**. Londres: Routledge, 2000.

NOGUEIRA, Luis. **Manual do cinema II: gêneros cinematográficos**. LabCom, 2010.

NORMAN, D. A., ORTONY, A., & RUSSELL, D. M. **Affect and machine design: Lessons for the development of autonomous machines**. IBM Systems Journal, 42 (1), 38-44. 2003.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PIEIDADE, Lúcio. **O pasteleiro: um exercício de sexo e horror no cinema brasileiro**. In: LYRA, Bernadette; SANTANA, Gelson. *Cinema de bordas*. São Paulo: Editora a Lápis, 2006,

PLANALP, S. **Communicating emotion : social, moral, and cultural processes**. Cambridge: Cambridge University Press. 1999.

PLANTINGA, Carl; SMITH, Greg (Eds.). **Passionate Views: Film, Cognition and Emotion**. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, 1999.

\_\_\_\_\_. **Moving Viewers: American film and the spectator's experience**. Los Angeles: University of California Press, 2009.

PLATÃO, (380 a.C), **A República**, Trad. Maria Helena da Rocha Pereira, Fundação Calouste Gulbenkian, 2ª Edição, Lisboa 1987.

RAMOS, Fernão (Org.). **História do cinema brasileiro**. São Paulo: Círculo do Livro, 1988.

RUSSEL, David. **Monster roundup: reintegrating the horror genre**. In:

BROWNE, Nick. *Refiguring american film genres – theory and history*. Berkeley: University of California Press, 1998,

SALT, Barry. **Film Style & Technology: History and Analysis**. London: Stardword, 2009.

SANTOS, Jorge. **O cognitivismo no cinema**. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Artes e Letras. Covilhã, 2011. Disponível em <  
[https://ubithesis.ubi.pt/bitstream/10400.6/1322/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20O%20Cog nitivismo%20no%20Cinema.pdf](https://ubithesis.ubi.pt/bitstream/10400.6/1322/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20O%20Cog%20nitivismo%20no%20Cinema.pdf)> Acesso em 10 de setembro de 2015.

SCHATZ, Thomas. **The structural influence: new directors in film genre study**. In: GRANT, Barry Keith (Org.). *The genre reader II*. Austin: University of Texas, 1999.

SMITH, Greg. **Film Structure and the Emotion System**. New York: Cambridge University Press, 2006.

SMITH, Murray. **Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema.** New York: Oxford University Press, 2004.

TAN, Ed. **Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine.** Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996.

TODOROV, Tzvetan. **A narrativa fantástica.** In: TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas.* 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

TUDOR, Andrew. Genre. In: GRANT, Barry Keith (Org.). *The genre reader II.* Austin: University of Texas, 1999.

WILLIAMS, Linda. Film bodies: gender, genre, and excess. In: R. STAM; T. MILLER (Orgs.). **Film and theory:** an anthology. Oxford: Blackwell, 2000.

ZAGALO, Nelson. **Emoções interactivas: do cinema aos videojogos.** Gracio Editor. Coimbra, 2009.

## APÊNDICE A - Ficha Técnica

### **1 Quando eu era vivo**

Gênero: horror

Ano: 2014

Direção: Marco Dutra

Produção: Rodrigo Texira

Fotografia: Ivo Lopes Araujo

Roteiro: Marco Dutra e Gabriela Amaral – Adaptação do livro *“A arte de produzir efeito sem causa”* do escritor Lourenço Mutarelli

Elenco: Antonio Fagundes, Sandy Leah, Marat Descartes, entre outros

Duração: 110 min

Cor: Colorido

País: Brasil

Distribuição: Vitrine Filmes

### **2 Vinil Verde**

Gênero: Horror, Fábula, Ficção

Ano: 2004

Direção, Produção, roteiro e Fotografia: Kleber Mendonça Filho

Elenco: Gabriela Souza, Verônica Alves e Ivan Soares (voz)

Duração: 14 min

Cor: Colorido

País: Brasil

### **3 O Duplo**

Gênero: Horror, Ficção

Ano: 2012

Direção: Juliana Rojas

Produção: Max Eluard

Fotografia: Flora Dias

Roteiro: Julianas Rojas

Montagem: Manoela Ziggiatti

Elenco: Sabrina Greve, Gilda Nomance, Majeca Angelucci

Cor: colorido

Duração: 25 min

País: Brasil

### **4 Estátua**

Gênero: Horror, Ficção

Ano: 2014

Direção: Gabriela Amaral, Almeida

Produção: Lara Lima

Elenco: Maeve Jinkings, Clarissa Kiste e Cecília Toledo

Duração: 24 min

Cor: Colorido

País: Brasil